
03 98
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
bfr. 146,00/Pta 650,00
Dr 1500,00
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
PS
Exklusiv für PlayStation!
Tekken 3
N64
Intelligent Prügeln
★ Fighter´s Destiny (84%)
SAT
Sega: Qualität statt Quantität
★ Winter Heat (88%)
★ Fighting Vipers 2
PS
Sony-Leckerbissen
★ Treasures of the Deep
★ Armored Core
★ Kula World
★ Diablo
PS
RESIDENT EVIL 2
Grosser Nagano-Wettbewerb:
Spiele & Goodies zu gewinnen
4 391062 305803 03

NAGANO WINTER OLYMPICS'98
GOLDRAUSCH

NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Der echte Thrill – bis ans Limit.
Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.
Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals- und Beinbruch.
Das offiziell lizensierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!

NINTENDO64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

VERCROCT UND ZUGENÄHT



Ein grünes Reptil läuft ohne Birne durch die Prärie: Was tun? Wir konsultierten die Anleitung mit erstaunlichen Tips: Den Steueranschluß...

Freitag Nacht zwei Uhr: Ein völlig übermüdeter Redakteur namens Ralph legt zu Testzwecken die **Croc**-CD in den Saturn, und da passiert es: Das grüne Kroko tippelt ohne Birne auf dem Hals über den Screen! Die Gedanken fangen sofort an zu kreisen: Halluzinationen? War die Party gestern doch zu lang? SAT-CD in die PlayStation gestopft? Nachdem nichts von alledem zutraf und die erste Prügelei der mittlerweile vollzählig im Spielezimmer eingetroffenen VG-Crew um die vermeintlich unbezahlbar wertvolle Fehlprägung abgeklungen war, gingen wir über zur sachlichen Analyse des Problems mittels der beliebten Spielanleitung. Mal sehen, also "das Control Pad 1 an den Steueranschluß anschließen"... 20 Minuten später und mit zwei Metern Kabel um den Hals mußten wir resignierend zur Kenntnis nehmen, daß das Sega Arcade Wheel keinen Joypad-Port hat. Das muß es aber sein: "Drücken Sie die Netztaste, um das Spiel zu laden". Gesagt, getan, zwei Finger in die Steckdose... jetzt war von Croc überhaupt nichts mehr zu sehen, wie auch vom gesamten Spielezimmer dank eines Kurzschlusses nicht mehr. O.K., um einen Redakteur dezimiert, der mit Don King-Frisur und zitterndem Gang von dannen schlich, blieb nur noch eine Option übrig: "Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega-Saturn-CD eine Erholung zu gönnen." Aber auch eine Viertelstunde gemeinsamen Schnarchens (mittlerweile war es 3:15 Uhr!) brachte dem Glubschauge sein Haupt nicht wieder. Völlig enttäuscht von der Anleitung klingelten wir gleich die EA-Hotline an, deren interaktives Menü uns den verhängnisvollen Rat gab, die Scheibe gleich im nächsten Kaufhaus testen zu lassen. Einen Einbruch und vier Verhaftungen später hoffen wir nun, wenigstens unsere Konsolen mit hinter schwedische Gardinen nehmen zu dürfen. Und die Moral von der Geschicht: Teste **Croc** zu nachtschlafender Zeit nicht! Im Ernst: Bei dieser verkaufsfertigen Version handelte es sich um ein Exemplar der ersten Prägung, die just diesen putzigen Fehler aufwies.

Eure verspielte
VIDEO GAMES

...die Netztaste drücken und die empfohlene Pause von einer Viertelstunde (um drei morgens!). Alles vergebens...



● Titelthemen



81 DARK RIFT: Mit dem "dunklen Riß" will das Nintendo 64 in die Rige der Polygon-Prügel-Konsolen einsteigen. Ob die Erwartungen erfüllt werden oder das PAL-Modul lieber in einer düsteren Schlucht landen sollte, lest Ihr in unserem Test. Und wen es nach mehr gelüstet, der kann sich noch über das 3D-Kampfspiel "Fighter's Destiny" informieren, das immerhin 84% für sich verbuchen konnte.



32 DIABLO: Wenige Rollenspiele machten im PC-Bereich bislang so viel Furore wie Blizzard's Multiplayer-Rollenspiel Diablo. Die PlayStation-Version muß mit einigen Einschränkungen leben, sorgt aber trotzdem für viel Dungeon-Spaß.



20 HOUSE OF THE DEAD: Am Original-Automaten war es noch rotes Blut, dann kam die entschärfte Fassung mit grüner Flüssigkeit. Jetzt ist die Konsolen-Umsetzung im Anrollen - selten war es schöner, Zombies und anderen Monstren gegenüberzustehen.



NEWS

39 LUCKY LUKE: Jolly Jumper digital und die binären Daltons - der Comic-Cowboy Lucky Luke, der schneller als sein Schatten zieht, sorgt demnächst auf der PlayStation für Recht und Ordnung.

WETTBEWERB

RUBRIKEN



TIPS + TRICKS



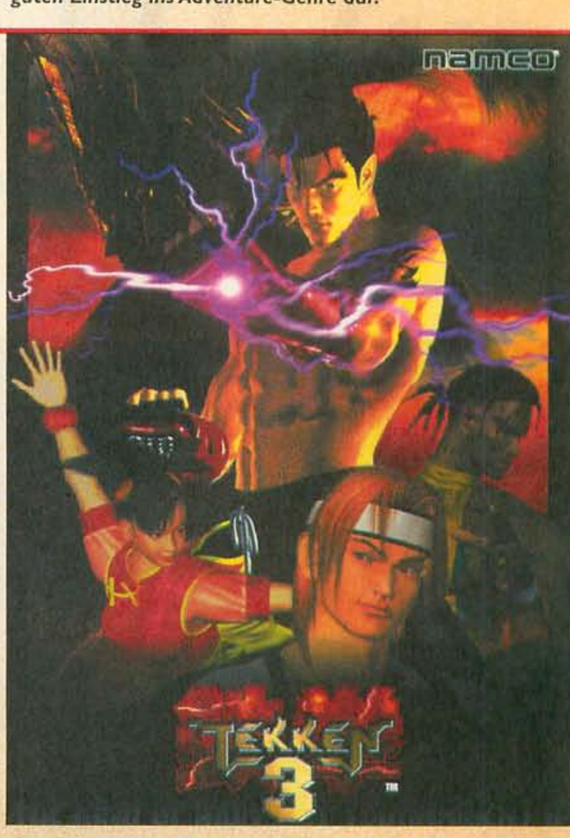
62 *KULA WORLD: Die Kugel, die aus der Kälte kam: Aus Schweden stammt die neueste Form digitaler Gehirnverknotung. In "Kula World" dürft Ihr Euer räumliches Vorstellungsvermögen unter Beweis stellen.*

78 *NHL BREAKAWAY 64: Nachdem sich die deutsche Hockey-Mannschaft in Nagano nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, könnt Ihr zumindest digital siegen: Drei Konsolen, drei Spiele, drei Tests.*



68 *RIVEN: Der Nachfolger von "Myst" wartet wieder mit fantastischen Grafiken, Geheimnissen und Rätseln auf. Mit kurzen Ladezeiten und einem minimalistischen Interface stellt "Riven" einen guten Einstieg ins Adventure-Genre dar.*

32 *TEKKEN 3: Die Meisterklasse der Prügelspiele bekommt Nachwuchs, der gleich wieder neue Maßstäbe setzt. Die Rede ist von Tekken 3, das Ihr in unserer Preview bewundern könnt.*



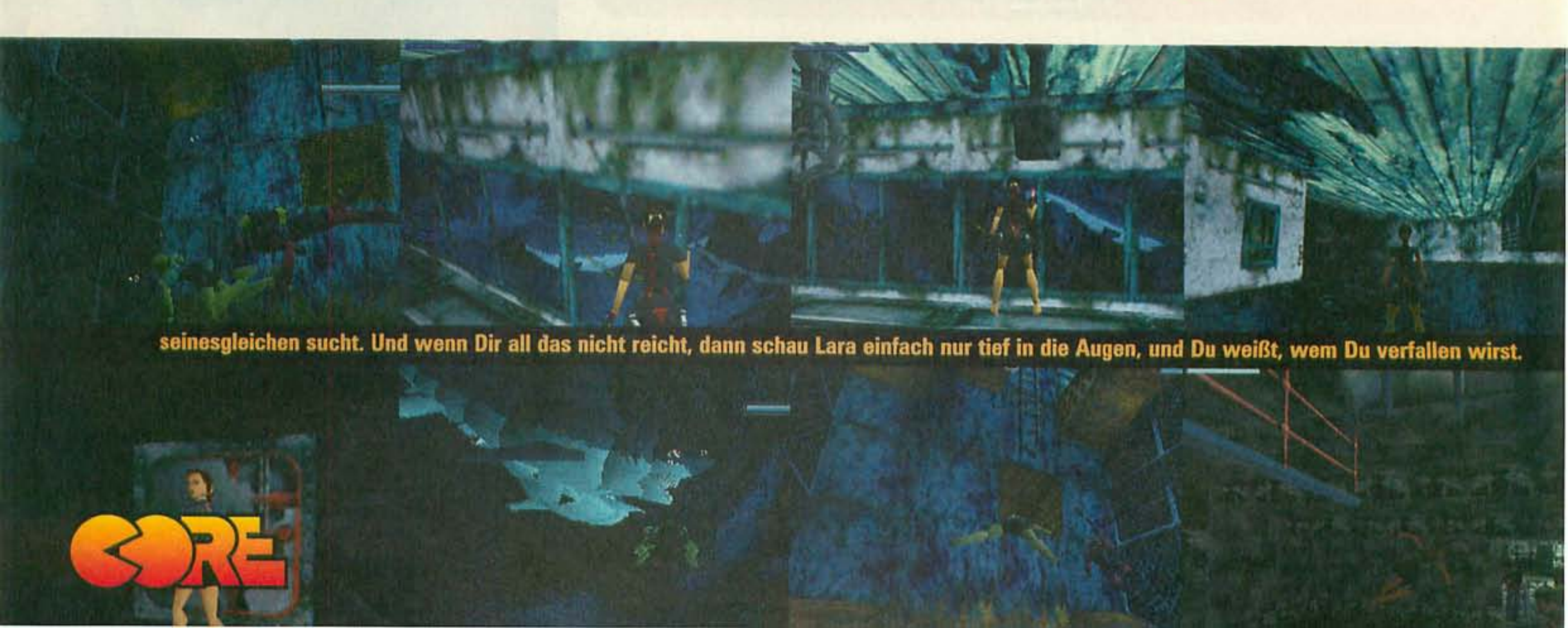
TEST

Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

...ehrlich, ich hab' die ganze



SQUARESOFT -News Update

Parasite Eve PSX


Wenn alles glatt läuft, kommt Parasite Eve am 19. März.

Geplant war dieser Titel bereits für Weihnachten '97. Aus Termin-Problemen wurde daraus nichts, doch Square hat seitdem nicht geschlafen. Bereits am 19. März dürfen sich zumindest alle japanisch-stämmigen Einwohner dieses Planeten auf das Debüt von **Parasite Eve** freuen. Die Handlung spielt zwar am Heiligabend, doch Square wollte glücklicherweise den Release dieses Cinematic-Adventures nicht noch um ein ganzes Jahr verschieben. Es ist geplant, diesen Titel gleichzeitig auch in den USA zu releasen, zumal die Entwicklung in den Labors von Squaresoft LA vonstatten geht. Eine Veröffentlichung in Europa ist noch nicht geplant.

Chocobo's Mystical Dungeon PlayStation

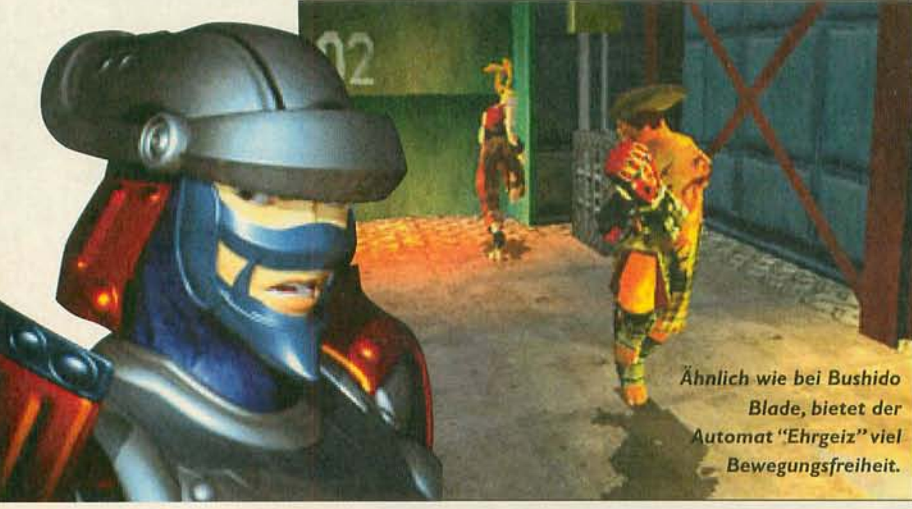
Ein Chaocobo macht sich selbstständig. In diesem Rollenspiel, das seit dem 23. Dezember in Japan auf dem Markt ist, steht ein Chocobo-Junges seinen Mann. Wie der Titel schon verspricht, spielt sich das ganze in einer unterirdischen Welt ab, in der versteckte Items zu finden und Monster zu verkloppen sind. Das ganze wird schrittweise über das bewährte „Active Time Battle"-System gesteuert, wobei sich alle Beteiligten nicht in Echtzeit, sondern Zug um Zug fortbewegen. Durch das Kombinieren von bis zu drei Items lassen sich stärkere Waffen und seltene Zaubertränke herstellen, andere Gegenstände hingegen dienen dazu, dem am Dungeon gelegene Dorf bautechnisch und wirtschaftlich auf die Sprünge zu helfen. Zur Zeit ist leider noch nicht ersichtlich, wann eine nicht-japanische Version erscheinen soll.



Ihr könnt mit Eurem Chocobo dieses Dorf zur Blüte verhelfen.

Der Summon-Spruch "Odin", diesmal als Niedlich-Variante.

Ehrgeiz Arcade


Ähnlich wie bei Bushido Blade, bietet der Automat "Ehrgeiz" viel Bewegungsfreiheit.



Die Entwickler der **Tobal**-Serie lüften langsam das Geheimnis um den allerersten Arcade-Automaten aus dem Hause Square. **God bless the Ring - Ehrgeiz** - so der offizielle Titel – erinnert optisch stark an die **Tekken**-Serie von Namco. Es ist aber reiner Zufall, daß Namco selbst als Distributor dieses Automatenspieles agiert. Zur Zeit besteht die Staffel der Kämpfer aus acht Charakteren, die sich, ähnlich wie bei **Bushido Blade**, frei in einer dreidimensionalen Kampf-Zone bewegen können. Was dieses Beat`em Up von anderen Titeln abhebt sind die Special-Moves, die nicht einheitlich an eine bestimmte Form oder Muster gebunden sind. So kann sich beispielsweise die deutschstämmige Jo in einen Wolf verwandeln, der Ninja-Kämpfer Sasuke hingegen darf mit altjapanischen Waffen und Wurfgeschossen hantieren. Ein offizieller Release-Termin steht noch nicht fest, Square Japan geht jedoch davon aus, daß spätestens nach der AOU-Show in Tokio ein Datum veröffentlicht wird. *tet*

TEUFLISCH GUT!

Spiele	PS	N64
adidas Power Soccer (Platinum Ed.)	49,99 *	
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Ayrton Senna Karts Duell 2	89,99 *	
Baphomets Fluch 2	89,99	
Batman & Robin	**89,99 ***	
Blast Corps		119,99
Bomberman 64		99,99
Broken Helix	99,99	
Bust-A-Move 3	59,99 *	
Casper AKTION!	39,99	
Colony Wars	89,99	
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99	
Cool Boarders 2	89,99 *	
Crash Bandicoot 2	89,99	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99	
Cruis'n USA		89,99 *
Dark Omen (Warhammer 2)	89,99 *	
Deathtrap Dungeon	99,99 *	
Descent 2 AKTION!	49,99	
Diablo	89,99 *	
Diddy Kong Racing		99,99
Disruptor AKTION!	49,99	
Extreme G		119,99
F1 Pole Position (AKTIONSPREIS!)		**99,99**
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	89,99	129,99
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '97	109,99	
Gex 3D	88,00 *	
Goemon		149,99 *
G-Police	109,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	99,99	139,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Klonoa	89,99 *	
Lost Vikings 2 AKTION!	39,99	
Lylat Wars (incl. Rumble Pak)		139,99
MDK	85,99	
Mischief Makers		99,99
Monopoly	89,99	
Nagano Winter Olympics '98	**95,00 ***	**139,99 ***
NBA Pro '98	99,99 *	139,99 *
Need For Speed 3	89,99 *	
NFL Quarterback Club '98		139,99
NHL Breakaway '98	79,99	119,99 *
Nightmare Creatures	89,99	
Oddworld: Abe's Odyssee	89,99	
One	88,00 *	
Pandemonium 2	89,99	
Powerboat Racing	89,99 *	
Rascal	88,00 *	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Resident Evil 2	89,99 *	
Ridge Racer Revolution (Plat. Ed.)	49,99	
Road Rash 3D	89,99 *	
Skull Monkeys	**88,00 ***	
Snowboard Kids		89,99 *
Steel Reign	79,99 *	
Super Mario 64		99,99
Super Mario Kart 64		99,99
Test Drive 4	89,99	
Theme Hospital	89,99 *	
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99	
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomb Raider 2	95,99	
Tomb Raider 2 incl. Lösungsbuch	109,99	
Transport Tycoon	89,99	
Turok: Dinosaur Hunter		109,99
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99	
Wave Race 64		99,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)	**49,99 ***	
Worms (Platinum Edition)	49,99	

Grundgeräte und Zubehör

	PS	N64
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Nintendo 64 incl. Control Pad		299,00
Analog Control Pad	59,95	59,99
Antennenkabel	39,99	49,99
Control Pad	ab 29,99	
Lenkrad „Top Gear" incl. Pedale	**139,99**	**139,99**
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Predator Lightgun	69,99	
RGB-Scart-Kabel	29,99	
Rumble Pak		39,99

Bushido Blade
Sony Playstation *
89,99

Riven
The Sequel to Myst
Sony Playstation *
109,99

Unser Tip des Monats:

Bloody Roar

Dieses neuartige 3D-Beat'em Up bringt das Tier in Ihnen zum Vorschein! Sammeln Sie im Kampf Mensch gegen Mensch genug Kraft, um sich dann, wenn es Ihr Gegner am wenigsten erwartet, in ein Monster, wie z.B. einen zweibeinigen Tiger oder Werewolf, zu vewandeln, um ihn zu besiegen.

Sony Playstation *

88,–

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Destruction Derby 2
Sony Playstation *
49,99

Soviet Strike
Sony Playstation *
49,99

Crash Bandicoot 1
Sony Playstation *
49,99

Porsche Challenge
Sony Playstation *
49,99

Sega Saturn	SAT
Antennenkabel	59,95
Control Pad	ab 39,99
Lenkrad „Top Gear" incl. Pedale	139,99
Memory Card	79,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Atlantis	109,99 *
Croc: Legend of the Gobbos	89,99 *
Discworld 2	89,99 *
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	**89,99**
Fighting Force	99,99 *
Formula Karts	89,99
Magic: The Gathering	79,99 *
Nascar '98	89,99 *
NBA Action '98	99,99 *
NBA Live '98	89,99
NHL '98 (EA Sports)	89,99 *
NHL Breakaway '98	79,99 *
Sega Touring Car	109,99
Sonic R	109,99 *
Steep Slope Sliders	**99,99 ***
Streetfighter Collection	99,99 *
WarCraft 2	89,99

Wir präsentieren die neuen Highlights für Nintendo 64:

Tetrisphere
Nintendo 64 *
89,99

Yoshi's Story
Nintendo 64 *
119,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Neu ab März!** **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

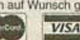
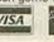
Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

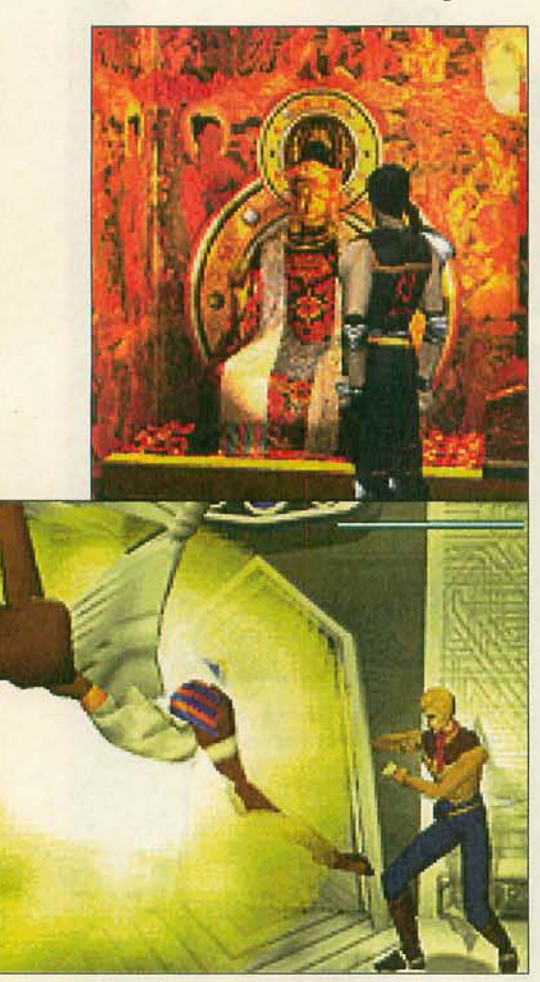





Enigma PlayStation

Historien-Spezialist Koei plant für den 2. April eine japanische Variante von **Tomb Raider**. Dieses 3D-Action-Adventure hört auf den Namen **Enigma** und spielt auf zahlreichen historischen Schauplätzen. Zu Beginn könnt Ihr Euch entweder für einen männlichen oder weiblichen Abenteurer entscheiden. Danach geht es in bester Eidos-Manier hinab in die tiefen Grabkammern weltbekannter Ruinen in Amerika, Ägypten, China und Griechenland. Das Spiel soll in Japan auf 2 CDs für 6800 Yen (ca. 80 Mark) angeboten werden.

Koeis Abenteurer sind wieder unterwegs.



Der Schwerpunkt bei Enigma liegt auf Adventure und Grafik.

Lunar – The Silver Star PSX

Erstmals wird es eine Umsetzung des Mega CD-Rollenspiels **Lunar - The Silver Star** auf einer Nicht-Sega-Konsole geben. Für Ende Mai ist eine PlayStation-Version dieses Klassikers geplant. Ob sich für diese Serie in Europa ein Vertreiber finden wird, steht jedoch in den Sternen.

Gameboy Light Handheld

Die Game Boy-Versionen „Gold" und „Silber" werden ab dem 14. April durch eine neue Modellreihe ersetzt. Zwar bleiben die beiden Farben erhalten, doch **Game Boy Light** besitzt einen hintergrundbeleuchteten LCD-Bildschirm, der es erlaubt, das Gerät auch in der Dunkelheit zu benutzen. Der Game Boy Light wird von zwei Mignon (Walkman) Batterien angetrieben und wiegt etwa 40 Gramm mehr als der herkömmliche Game Boy Pocket. Durch die größere Kraftreserve läßt sich der **Game Boy Light** nun 20 Stunden bzw. acht Stunden bei Dauerbeleuchtung betreiben. Kostenpunkt des leuchtenden Game Boys: 6800 Yen (ca. 75 Mark). Im Gegenzug wurde der Preis für die Standard-Ausführungen ab dem 14. Februar um 1000 Yen auf nun 5800 Yen (ca. 65 Mark) heruntergesetzt. Leider konnte Nintendo noch keine Angaben darüber machen, ob und wann die neue Serie in Deutschland eingeführt wird.



Den Game Boy Gold und Silver gibt es demnächst nur als Light-Versionen.

Gungriffon 2 Sega Saturn

Am 23. April soll von Game Arts das Sequel zu dem 3D-Shoot'em Up **Gungriffon** erscheinen. An Bord eines High-Macs 2-Mechs dürft Ihr Euch auch diesmal in einer dreidimensionalen, feindlichen Welt austoben und gegen verfeindete Panzer-, Luft- und Mech-Einheiten antreten. Die Kämpfe setzen sich aus einzelnen Missionen zusammen, wobei stets mehrere Ziele und Aufgaben vorgegeben werden. Die auf Polygonen basierende Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger merklich verbessert. Diesmal werden Euch an vielen Stellen Light Sourcing-Effekte ins Auge springen, was bei Explosionen ein wunderhübsches Bild ergibt. Eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist zur Zeit noch nicht geplant.

Gungriffon 2 von Game Arts verspricht heiße Schlachten und aufregende Duelle mit gegnerischen Mechs.

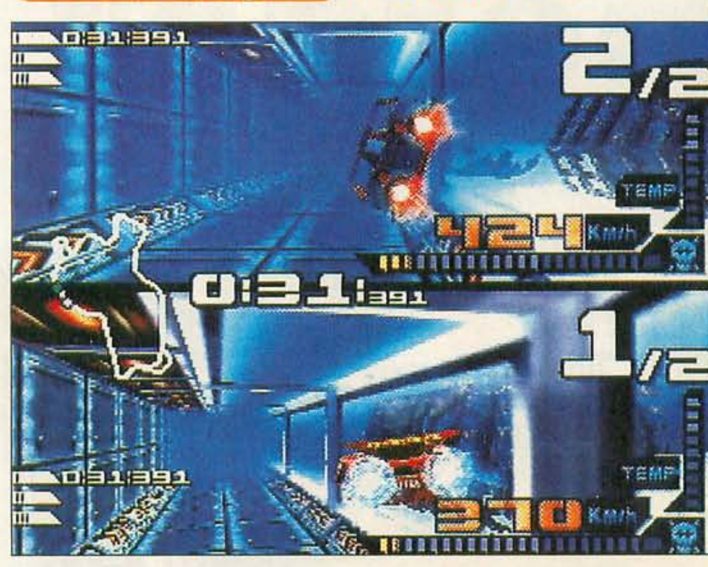
Tokyo Game Show '98 Spring Japan

Die Serie der japanischen Spielemessen wird vom 20. bis 22. März mit der **Tokyo Game Show 98 Spring** in Makuhari/Chiba eingeleitet. Hier werden alle namhaften Hard- und Softwarehersteller vertreten sein – ausgenommen Big Nintendo, die bekanntlich nur auf ihrer eigenen Shoshinkai-Messe ausstellen. Die Hauptattraktion bildet diesmal natürlich Namco's Zugpferd **Tekken 3** für die PlayStation.



Hier in Makuhari findet zwischen die "Tokyo Game Show 98 Spring" statt.

Aero Gauge — Nintendo 64



Duelle in Geschwindigkeitsbereichen von über 400 km/h lassen den Adrenalinspiegel drastisch in die Höhe steigen.



In Aero Gauge lassen sich Überholmanöver auch in der Luft vollführen. Dazu müßt Ihr lediglich die Gegner überspringen.

ASCIIs Antwort auf **Extreme G** ist bereits in Japan erhältlich und trägt den Namen **Aero Gauge**. Ihr dürft aus insgesamt sechs flugtauglichen Rennschiffen das passende auswählen und begebt Euch auf eine von vier verfügbaren Strecken. Das Besondere an **Aero Gauge** ist, daß die Fahrzeuge wirklich "flugtauglich" sind, so daß Ihr Gegenspieler nicht nur seitlich überholen, sondern auch über sie hinwegspringen könnt. In Kurven legt Ihr per Z-Trigger und Analogjoypad Drifts und andere Kapriolen hin. Natürlich ist auch ein Multiplayer-Modus eingebaut, in dem Ihr gegen Freunde um die Wette fliegen könnt. Ob und wann es eine Europäische Fassung von Aero Gauge geben wird, steht noch nicht fest. Vielleicht findet sich ja noch ein Interessent für dieses Hyper-Rennspiel.

Bombermänner — Japan

Die japanische Firma Hudson feierte kürzlich den Verkauf des 10 millionsten **Bomberman**-Spiels. Diese Mega-Serie erstreckt sich, angefangen mit dem NES, seit über 14 Jahren über sämtliche Konsolensysteme und erfreut sich auch heute noch großer Beliebtheit. Auch dieses Jahr erscheinen gleich zwei Bomberman-Titel, nämlich **Bomberman World** (PS) und **Bomberman Hero** (N64). Seit Februar ist im Fernsehen sogar eine Anime-Serie mit dem Titel **Bomberman Beedaman Bombing Legend** angelaufen.



Bomberman World für die PlayStation ist in Japan erst kürzlich erschienen.



Bombermänner und -frauen, wohin man auch schaut. Anfang diesen Jahres ging der 10 millionste Bomberman über den Ladentisch. Auch eine passende TV-Anime-Serie (links) ist im Februar angelaufen.

Konami Sports — Japan

Konami hat eine Tochterfirma gegründet, die sich ausschließlich um die Entwicklung und den Vertrieb von Sport-Titeln kümmern soll. Zugleich wird ein neues Label eingeführt, das den allessagenden Namen **Konami Sports** trägt. Beliebte Spieleserien wie **Hyper Olympics** oder **Winning Eleven** sollen in Zukunft öfter als bisher Updates erfahren.

Red Alert + Mission CD — PSX

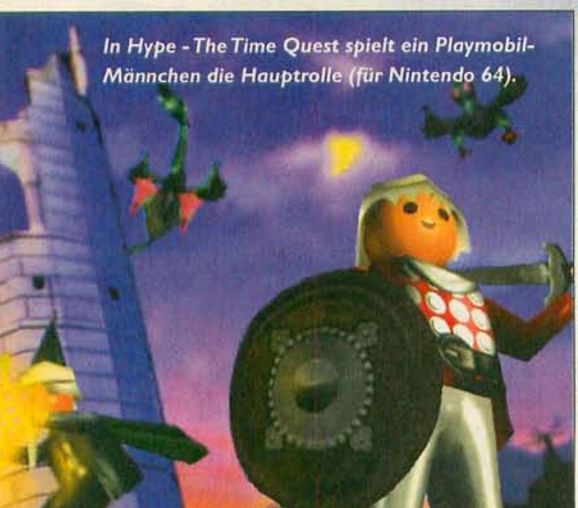
Virgin Interactive will für alle **Command and Conquer 2 – Alarmstufe Rot**-Kommandeure für Nachschub sorgen. Für ca. 80 Mark soll in Kürze eine Version auf den Markt kommen, die neben dem Spiel auch alle 34 Zusatzmissionen enthält. Westwood Studios läßt zudem verkünden, daß die PlayStation-Version des Adventure-Spiels **Blade Runner** voraussichtlich Mitte des Jahres erhältlich sein wird.

Marktführer — PSX

Daß die PlayStation die meistverkaufte Konsole ist, ist kein Geheimnis. Nach Angaben von Sony Computer Entertainment Japan, sollen bis zum 5. Februar 1998, 30 Mio. Geräte weltweit abgesetzt worden sein. Die Zahlen in den einzelnen Teilregionen sehen wie folgt aus: 10,65 Mio. in Japan (57% Marktanteil), 10,75 Mio. in den USA (53%) und 8,5 Mio. in Europa (65%). Ein Ende dieses Höhenflugs ist bei weitem noch nicht abzusehen, was natürlich auch heißt, daß der PlayStation-Nachfolger nicht so bald erscheinen wird. *tet*

Nürnberger Spielwarenmesse

Nachdem die "International Toy Fair Nürnberg" von Jahr zu Jahr mehr an Videospiele-Bedeutung gewinnt, haben sich Ralph und Dirk nicht lumpen lassen und dort ein kleines Gastspiel gegeben, alleine schon, um auch mal Zelda, F-Zero und Banjo-Kazooie live zu sehen.



In Hype - The Time Quest spielt ein Playmobil-Männchen die Hauptrolle (für Nintendo 64).

Sony darf sich glücklich schätzen, Gran Turismo in der Hinterhand zu haben.



F-Zero X zu viert ist ein Wahsinns-Spaßbringer!

Heiße Ware aus Honkong, nix Sega.



Alle diese "Fälschungen" gibt's gleich im Bundle mit Lightgun. Und das ist erlaubt?

Genügte '97 noch ein Nachmittag, um überall ohne Voranmeldung kurz reinzuschneien, war dieses Jahr ein ganzer Tag schon fast zu wenig. Das Ausstellerverzeichnis las sich heuer bereits wie ein kleines Who-Is-Who der Branche, waren schließlich so honorige Firmen wie Activision, Bandai, Capcom, Cryo, Disney, Funsoft, Hasbro, Imagineer, Infogrames, Konami, Laguna, Mindscape, Nintendo, Ocean, Sega, Sony, Ubi Soft oder Virgin angereist und entweder selbst mit einem eigenen Stand oder durch ihre Vertriebspartner auf der Messe vertreten. Im Grunde ist die alljährlich stattfindende Show nach wie vor eine reine Händlermesse. Die meisten der gezeigten Produkte kennt man längst, ja sind sogar schon von uns getestet worden. Daher verschonen wir Euch mit der üblichen Auflistung nach Firmen und was diese im Einzelnen so feilbieten. Stattdessen konzentrierten wir uns auf die wenigen wirklich neuen Produkte und auf das, was uns sonst noch so über den Weg gelaufen ist.

Die erste äußerst seltsame Entdeckung machten wir bereits nach wenigen Minuten in Halle 12, wo wir vom Stand eines Honkonger Handeltreibenden in den Bann gezogen wurden. Dieser bot doch tatsächlich gefälschte oder zumindest den echten nachempfundene Konsolen an, die auf so schillernde Namen, wie z.B. "Nega Drive" und "PolyStation" hören. Wären wir richtige Business Men gewesen und hätten uns verpflichtet, 1000 PolyStations zu einem Stückpreis von $7,30 abzunehmen, wüßten wir jetzt sicherlich mehr. Einmal als Pressefritzen geoutet, ebbte der Redefluß von Mr. Chugh bedauerlicherweise jedoch gleich wieder ab. Sei's drum...

Die zweite unheimliche Begegnung der besonderen Art widerfuhr uns wenig später in Halle 10, als plötzlich ein von einem Zubehörversand gemieteter Mario-Pummel auftauchte. Das war die goldene Gelegenheit für Klempner-Hasser Ralf endlich mit seinem Erzfeind (ewigen) Frieden zu schließen. Nur gut, daß der Pummel kaum aus seiner Maske sehen konnte, sonst hätte er sich wohl kaum für das Gruppenbild hergegeben...

Da **Sega**-Produkte wie Blei in den Regalen liegen und auch die jüngste **Preisoffensive** - Saturn mit drei Spielen für 150 Mark - scheinbar keine schlafenden Hunde mehr hinter dem sprichwörtlichen Ofen hervorzulocken vermag, hier ein paar News, die nur die beiden Big Player betreffen:

Nintendo-Nachschub

Am meisten Neues (zumindest für nicht bei der Spaceworld Gewesene) gab es eindeutig am Nintendo-Stand zu sehen. Das **Pocket-Camera**-Modul für den Game Boy wird bei uns Anfang Juni in den Läden erwartet und soll 100 Mark kosten. Das gleiche müßt Ihr übrigens nochmal für den **Printer** hinlegen, damit die geknipsten Bilder auch ausgedruckt werden können. Im Modul ist außer der Linse ein kleines Bildbearbeitungsprogramm (siehe unsere Ausdrucke), ein DJ- sowie Schießspielchen enthalten. Laut Nintendo sind von ca. 7,5 Millionen deutschen Game Boys geschätzte 3 Millionen inaktiv, d.h. werden eigentlich nie benutzt. Mit dem wirklich witzigen, neuen Zubehör soll ein Teil jener Gruppe wieder in die Daddelwelt zurückgeführt werden, außerdem möchte Großostheim 1998 eine Million neue Geräte absetzen, was im Hinblick auf die



IS' JA DER
New Rock & Metal
HAMMER!
Holt euch den
neuen HAMMER!
Ab 20. Februar am Kiosk!
Wahlergebnis: die Pollauswertung



Optisch erinnert Mission Impossible stark an Goldeneye.

Welch ein Spaß! Das oben im Bild war mal Ralph, unten ist Dirk.

Mission Impossible wartet mit mehr strategischen Elementen als Goldeneye von Rare auf.

"World Rally Champion Tommi Mikänen" für die PS beinhaltet auch einen Strecken-Editor.

In Snow Racer '98 gibt's Ski- und Snowboard-wettkämpfe.

Fähigkeiten des Kamera-Gimmicks durchaus realistisch erscheint.

Neben **Zelda** und **Banjo-Kazooie** (sehen beide absolut fantastisch aus) durften wir auf der riesigen Plasma-Messeglotze (Kostenpunkt: um die 30.000 Mark) noch **F-Zero X** im Vierspielermodus antesten. Wenn's denn auf einer normalen 2000 Mark-Familienkiste nur annähernd so viel Spaß macht, muß die Redaktion zum Japan-Release (Juni/Juli) wohl oder übel eine Woche ihre Pforten schließen, da beißt die Maus kein Faden ab! Nintendo hat darüberhinaus noch **Snowbow Kids** im Programm, das schon Anfang März als Pal-Version zu haben sein wird. Ziemlich bedauerlich, da wir aus diesem Grunde **1080 Degrees Snowboarding** nicht zu sehen bekamen (es hätte Snowbow Kids mit Sicherheit die Show gestohlen). 1080 Degrees wird in der Branche schon seit Wochen als todsicherer Geheimtip gehandelt und immer wieder als "Schnee-Wave-Race" betitelt.

Mitte des Jahres soll über Konami noch **Goemon** (Mystical Ninja-Fortsetzung) eingedeutscht bei uns erscheinen, sowie **Aero Fighter Assault** (langweilige Kampfflugzeugsimulation, als Import bereits erhältlich), **WCW vs NWO** und das bescheidene Prügelspiel **G.A.S.P.** (alle drei April/Mai). Wesentlich vielversprechender sieht dagegen Lagunas **Mission-Impossible**-Filmspiel aus, bei dem Ihr Tom Cruise unter Einsatz von roher Gewalt helft, das Unmögliche möglich zu machen. Ubi Soft hat sich die Lizenz für das Playmobil-Männchen gesichert und bastelt gerade ein Action Adventure daraus: **Hype – The Time Quest**, wobei "Hype" der Name des Playmobil-Helden ist. Außerdem will Ubi Soft in mittelferner Zukunft auch **Tonic Trouble** (Jump'n Run, hieß früher "Ed") und **Buck Bumble** (Insekten-Flugsimulation; Ihr spielt eine Hummel, die Killerwespen abschießen muß) fürs N64 rausbringen.

Sony-Futter

Wenn im folgenden nur wenige Neuheiten aufgelistet sind, dann liegt das lediglich an der unterschiedlichen Handhabungspolitik von Nintendo (rücken so gut wie nie Vorversionen raus) und Sony (kontinuierliche Versorgung mit Preview-Material) bezüglich neuer Spiele: Die meisten für den Handel in Nürnberg präsentierten PS-Neuheiten haben wir schon längst besprochen. Sonys Siegeszug ist dennoch nach wie vor ungebrochen (Verhältnis PlayStation : Nintendo 64 in Deutschland ca. 2 : 1), und nichts deutet derzeit auf eine grundlegende Verschiebung der Marktanteile in nächster Zeit hin. Mit zu erwartenden Mega-Sellern wie **Gran Turismo** (über 250 Autos, vermutlich bestes Rennspiel aller Zeiten), **Resident Evil 2** (don't need to say more) oder **Tekken 3** verstummt auch langsam das Gejammer über fehlende Top-Titel. Dennoch neu waren (beziehungsweise das erste Mal gezeigt wurden):

- **Men-in-Black**-Filmumsetzung und **Blaze'n Blade** (Rollenspiel, komplett in Deutsch); beide von Gremlin (über Funsoft).
- **Point Blank** von Sony/Namco (Lightgun-Shooter, Arcade-Klassiker).
- **Heart of Darkness** (Jump'n Run mit dichter Story, ist seit zwei Jahren im Gespräch; wird und wird nicht fertig), **Mega Man 8**, **Mega Man Battle & Chase** (Rennspiel, 2 Player-Splitscreen), **Mega Man X4**, und **Snow Racer '98** (Ski- und Snowboardsimulation, die sehr vielversprechend aussieht) durch Laguna.
- **Plane Crazy** (Flugzeugrennspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad) und **World Rally Champion Tommi Mäkinen**, ein äußerst interessanter Rally-Titel mit Streckeneditor; beide von Ubi Soft.

AM RANDE NOTIERT:

Beste Frage des Tages (von Ralph) bei der Präsentation einer Banjo-Kazooie-Unterwassersequenz: "Ist die Anzeige des Sauerstoffvorrats jetzt für Banjo oder Kazooie?"

Beste Antwort des Tages auf die Frage des deutschen Sony-Bosses an den Laguna-Vertriebsleiter, wie die V-Rally-Verkäufe so laufen (wohlgemerkt während der großen PlayStation-Party vor 400 Gästen ins Mikrofon): "Och ganz gut, V-Rally erscheint demnächst ja auch noch auf einer anderen Plattform". *ds*

GAMERS POINT

E3 - Video 4,85

E3 - Video 4,85

N64

Konsole 299,00
Gamebuster 109,85
MC 1MEG 49,85
MC 4MEG 69,85
MC 5MEG 79,85
MC Orig. 34,85
MC WL 29,85
Rumble Pack Original 34,85
Rumble P. incl. 256K 44,85
Rumble Pak Tremor 24,85
Universal Adapter 39,85
Joypad FARBIG Original 54,85
Joypad P307 FARBIG 44,85
Joypad Verlängerung EE 19,85
Joystick SV364 A. Shark 89,85
Joystick SV366 FF Pro 64 139,85
RF-Modulator 44,85
RF-Unit WL 34,85
RGB BOX 79,85
RGB-Scart BLAZE 39,85
MadCatz incl. Rumble 139,85
Lenkrad V3 SV380 139,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Chameleon Twist 129,85
Clayfighter 63 1/3 139,85
Cruisn USA 89,85
Dark Rift 134,85
Diddy Kong Racing 89,85
Extreme G. 139,85
F1 Pole Position 139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation 129,85
Golden Eye 007 149,85
Hexen 64 129,85
Int. Super Star Soccer 139,85
Instinct 139,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble 129,85
Mace:The Dark Age 139,85
Madden 64 129,85
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Champ. 119,85
Olympic Winter Games 98 139,85
NBA Hang Time 129,85
NBA Pro 98 129,85
NFL QuaterbackClub 98 124,85
NHL Breakaway 98 *
Pilotwings 64 109,85
San Francisco Rush 139,85
Snowboard Kids 89,85
Star Wars-Sh. of the E. 129,85
Super Mario 64 89,85

N64

Super Mario Kart 64 89,85
Superman: Anim. Series *
Tetrisphere 89,85
Top Gear Rally 139,85
Turok EV 149,85
Wave Racer 64 89,85
W.G. Hockey '98 179,85
W.G. Hockey 129,85
WCW vs. NWO 179,85
WCW Wrestling 139,85
Wetrix *
Wild Choppers 169,85
Yoshis Story 64 169,85

PSX

SILVER PACK 333,00
MULTINORM 369,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 1 Meg EE 29,85
Memory Card 8 Meg 69,85
Memory Card 24 Meg 69,85
Memory Card 32 Meg 79,85
Memory Card 48 Meg 94,85
Memory Card FARBIG 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
FAZOR-Gun MadCatz 59,85
PREDATOR-Gun 49,85
ALPS Gamepad 79,85
Analog Pad Original 59,85
Infra-Rot Pad 99,85
Negcon Pad 84,85
Joypad Orig. FARBIG 44,85
Playstick 4 in 1 19,85
Joypad SV1100 Propad 69,85
Joypad SV1102 Propad 49,85
Joypad SV1103 Super 29,85
Joypad SV1107 Progr. 69,85
Joypad SV1122 Barrac. 74,85
Joypad Verlängerrung 19,85
Joystick ACSII Orig. 109,85
Joystick Analog 119,85
Joypad Glove 179,85
Kabel Link Logic3 39,85
Kabel RF-Unit EE 39,85
Kabel RGB-Scart EE 39,85
RGB Kabel Logic3 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad Top Gear 139,85
Lenkrad V3 SV1118 139,85
Mouse 54,85
Tasche Original 19,85
Adidas Power Soccer 2 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Air Race 99,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
Atari Arcade - Great. H. 74,85
Auto Destruct 89,85
Baphomets Fluch 2 89,85
Batman & Robin 89,85
Beast Wars 119,85
Bedlam 49,85
Bloody Roar (Beast) 89,85
Broken Helix 39,85
Bubsy 3D 39,85
Bug Raiders 119,85
Bushido Blade 99,85
C&C 2: Alarm Rot 99,85
Caesars Palace 89,85
Castlevania 89,85

PSX

Choro Q Rally 2 39,85
Colony Wars 89,85
Cool Boarder 2 89,85
Crash Bandicoot 2 89,85
Critical Depth 79,85
D PLAT 44,85
Darkstalkers 29,85
Deathtrap Dungeon 94,85
Defcon 5 19,85
Descent 19,85
Descent 49,85
Destr. Derby 2 PLAT 49,85
Dodgem Arena 89,85
Dreams *
Einhänder 149,85
Fifa Soccer 98 89,85
Fighting Force 94,85
Final Fantasy 7 109,85
Floating Runner 19,85
Formel 1 97 109,85
Forsaken *
Ghost in the Shell 109,85
Goemon Warrior 29,85
G-Police 109,85
Grand Theft Auto 84,85
Grid Run 49,85
Grid Runner 19,85
Hard Boiled 49,85
Hercs Adventure 49,85
Hyper Form. Soccer 29,85
Independence Day 39,85
Int. S.S. Soccer Pro 94,85
Iron Man X/O Manowar 29,85
Jersey Devil 89,85
Jet Moto 2 119,85
Kid Klown in Crazy Ch. 2 29,85
Konami Open Golf 49,85
Lucky Luke *
Madden NFL Football 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
Mass Destruction 49,85
Master of Teras Kasi 119,85
Mechwarrior 2 44,85
MegaMan 8 84,85
Megaman Battle and Ch. 84,85
Megaman *
Metal Gear Solid *
Metal Jacket 29,85
Midnight Run 94,85
MLB Pennant Race B. 49,85
N. Winter Olympics '98 *
N. Winter Olympics '98 149,85
Namco Classic Vol.2 29,85
Namco Museum Piece 4 79,85
Namco Museum Uncall *
Namco Museum Vol.5 89,85
NBA Hangtime 89,85
NBA Live 98 89,85
NBA Pro 98 94,85
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Hockey 97 29,85
NHL PowerPlay H. 98 89,85
Night Striker 19,85
Nightmare Creatures 89,85
Ogre Battle 129,85
One 119,85
Pandemonium 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
Parasite Eve *
PGA Tour 98 89,85
PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85
Pitball 29,85
Power Soccer 2 *
Rampagne World Tour 79,85
Rascal *
Rayman PLAT 44,85

PSX

Raystorm 89,85
Resident Evil - DC 89,85
Resident Evil - DC EV 99,85
Return Fire 2 *
Revolution X 49,85
Revolution X US 19,85
Riven - Sequel to Myst *
Riven 129,85
Robo Pit 49,85
Robo Pit US 29,85
Rock & Roll Racing 2 89,85
Shadow Master 89,85
Shadow Struggle 39,85
Skull Monkeys 89,85
Slamscape 49,85
Snow Racers *
Soviet Strike PLAT 44,85
Space Jam 49,85
Spice World 49,85
Spiral Saga 89,85
Spot 3 - Spot goes H. 29,85
Starwinder 19,85
Steel Reign 84,85
Street Fighter EX Plus 89,85
Strike Point 29,85
Super Pang Collection 84,85
Super Street Fighter 2 Coll. *
Tail of the sun 49,85
Tekken 3 *
Tekken PLAT 49,85
Tenka-Lifeforce US 49,85
The 5th Element *
The Hive 39,85
Theme Hospital 89,85
Thunderhawk 2 PLAT 44,85
Time Bokan 29,85
Time Crisis incl. Gun 159,85
TOCA Touring Car Ch. 89,85
Tomb Raider 2 99,85
Total Drivin 89,85
Total Eclipse 29,85
Treasures of the Deep 109,85
True Pinball PLAT 44,85
Twin Bee DeLuxe 29,85
UEFA 99,85
Viewpoint 29,85
Viper 89,85
Virtua Tennis 2 29,85
Versus *
V-Tennis 29,85
Wild Arms 109,85
Wing Commander 4 39,85
Worms PLAT 44,85
X-Men: Children Atom 89,85
Youngblood *

SAT

Ass. Rigs 69,85
Atlantis 99,85
B. A. To. URA 39,85
Bomberman 89,85
Bubble Bobble 69,85
Bust a Move 2 69,85
Bust a Move 3 89,85
College Slam 29,85
Contra - Legacy War 39,85
Creature Shock 29,85
Criticom 29,85
Croc: Legend Gobbos 89,85
Daytona USA C. E. 104,85
Death Crimson 29,85
Dragonforce 84,85
Euro 96 Soccer England 29,85
FIFA Soccer 98 89,85
Fighting Force 84,85
Gex 29,85
Hexen 49,85
Hi Octane 29,85
J.M. Football NFL 97 39,85
J.M. Football NFL 98 84,85
K1-Legend of Kickboxing 19,85
Krazy Ivan 59,85
Last Bronx 94,85
Magic Carpet 39,85
Manx TT Superbike 104,85
Mega Man X3 89,85
Mr. Bones 29,85
Myst 29,85
Mystery Mansion 59,85
Nascar Racing 98 89,85
NBA Action 98 84,85
NBA Jam Extreme 29,85
NBA Jam T.E. 39,85
NBA Live 98 89,85
NFL Quarterb. Club '97 89,85
NHL Hockey 98 89,85
NHL Powerp. Hockey 98 84,85
Pebble Beach Golf 19,85
PGA Tour Golf 97 69,85
Revolution X 19,85
Rise 2:The Resurrection 29,85
Sega Rally 29,85
Sega Touring Car 99,85
Skeleton Warriors 29,85
Starfighter 3000 29,85
Steamgear Mash 29,85
Street Fighter Zero 29,85
Streetfighter Alpha 39,85
Striker 96 29,85
Victory Boxing 19,85
Victory Goal 2 29,85
Whizz 39,85
World Cup Golf 19,85
W.W. Soccer97 59,85
W.W. Soccer 98 94,85

SAT

Konsole 299,00
Gamebuster 79,85
Back Up Memory 109,85
Converter 39,85
Multiplayer 6-Spieler 79,85
Joypad Original 39,85
Joypad Verlängerung 19,85
Joystick Virtua Stick 79,85
RF-Unit EE 39,85
3D Baseball 89,85
Adidas Power Soccer 79,85
Advance Military 4 119,85
Alberts Odyssee 124,85
Alien Trilogy 49,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?
GLAUBEN WIR NICHT !
Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!

NEU seit 8. November
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11



RESIDENT EVIL 2

Nach eineinhalb quälend langen Jahren der Wartezeit ist es endlich soweit: Der Nachfolger des wohl packendsten Spiels aller Zeiten ist erschienen: Wir haben uns die US-Importversion besorgt und für Euch durchgespielt.

Mit der Submachinegun mäht Ihr die Zombies im Labor stilgerecht nieder

Der Support-Charakter Ada Wong gibt Euch bei Bedarf sogar Feuerschutz.

Der Tyrant-Mutant hat Ada voll erwischt!

Mehr als 380.000 verkaufte Games innerhalb von drei Tagen nach dem US-Release ließen **Resident Evil 2** katapultartig den Thron des erfolgreichsten Spiels aller Zeiten (noch vor **Mario 64** und **Tomb Raider 2**) erklimmen und verwiesen einnahmetechnisch sogar die Hollywood-Box-Office-Hits auf die Plätze. Bei der Produktion wurden auch keine Kosten und Mühen gescheut, um eines der begehrtesten Spiele überhaupt in passendem Gewand zu präsentieren. Sogar George Romero, der Altmeister der Zombiefilme, wurde für einen 45-sekündigen RE2-Werbespot verpflichtet, der in der japanischen Version des Titels mit zum Lieferumfang gehört. Was also ist dran am Nachfolger jenes Spiels, das quasi ein neues Genre begründete: Survival Horror, wie Capcom es zu nennen pflegt? Wir haben uns in Raccoon City auf die Lauer gelegt, und das Geheimnis nach einer Gesamtspielzeit von sieben Stunden und 55 Minuten für Euch erkundet.

Eine Hommage an Alien: Im mit Eiern verseuchten Control Room röstet Ihr einem dicken Falter, der gerade geschlüpft ist.

Die Story

Wie Euch wohl allen bekannt ist, hat im Vorgänger das S(pecial) T(actics) A(nd) R(escue) S(quad)-Team um Jill Valentine und Chris Redfield die Machenschaften der Umbrella Corporation in einem Geheimlabor in den Bergwäldern von Raccoon ("Waschbär") City aufgedeckt. Dort liefen Experimente am sogenannten T-Virus schief, einem biologischen Kampfstoff, der imstande war, Mensch und Tier in Zombies und grauenvolle Bestien zu verwandeln. Der Selbstzerstörungsmechanismus initiierte eine gewaltige Explosion, die mit dem Labor auch sämtliche Beweise für mörderische toxische Aktivitäten unter sich begrub. Doch die Forschungen der skrupellosen Umbrella Corporation in diesem Gebiet sollen sich als noch lange nicht beendet herausstellen. Als Dr. William Birkin in seiner Funktion als Chef-Wissenschaftler unter Umbrellas Fittiche nur zwei Monate nach der ersten Schlacht Mensch gegen Zombie in seiner pri-



Die Bowgun (Armbrust) bekommt nur Claire. Ihre Wirkung entspricht der einer Pumpgun.

Im innersten Heiligtum der Umbrella Corporation wuchern Killertentakeln.

Diesem Ungetier wächst vor Euren Augen ein Falkenkopf und ein Auge im Arm.

Die Raben haben bereits einen Wachmann zerhackt: Jetzt ist Claire dran!

Alle Monster entsprangen zuerst dem Zeichenbrett der Designer

Jetzt solltet Ihr einen geladenen Flammenwerfer dabei haben...

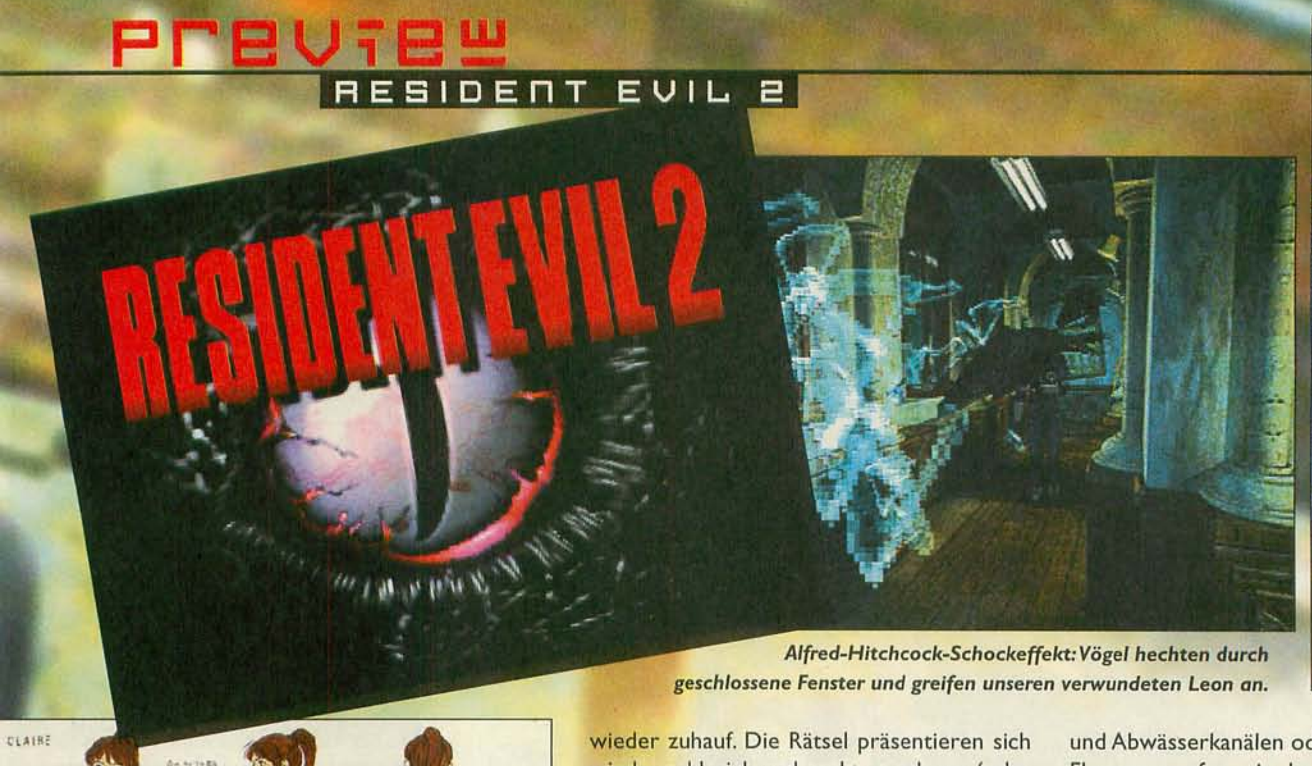
vaten unterirdischen Biomonster-Züchtungsanstalt den G-Virus, eine noch tödlichere Abart des T-Virus entwickelt, sendet besagte Company eine Söldnertruppe aus, die das Genotoxin für die Firma sicherstellen soll. Birkin verweigert kategorisch die Herausgabe und wird von einer MG-Salve tödlich getroffen. Im Sterben injiziert er sich sein eigenes Machwerk und mutiert zu einem unsagbar grotesken Monster, das in seiner Zerstörungswut schließlich das komplette Umbrella-Söldnerteam abschlachtet und das Labor verwüstet. Ratten fressen fortan genverseuchte Abfälle und tragen den biologischen Kampfstoff in die noch friedlich schlafende Stadt. Jetzt kommen unsere Hauptcharaktere ins Spiel:

Das Intro und die Charaktere

Resident Evil 2 wird auf zwei CDs ausgeliefert, also je eine für jeden Hauptdarsteller, der auch ein eigenständiges Intro spendiert bekommt. Dort wird die dramatische Ankunft der Helden inklusive ihres Aufeinandertreffens in der Stadt aus jeweils deren Sicht geschildert. Anstelle der B-Movie-FMV-Sequenzen des ersten Teils präsentieren sich die extrem langen Vorspänne in fulminanter CG-Renderqualität. Nichtsahnend ist also Rookie-Cop Leon Kennedy mit seinem Jeep auf dem Weg nach Raccoon City, um seine neue Stelle als Police Officer anzutreten, als er mitten auf der Straße einen verwesenden Leichnam antrifft. Einmal ausgestiegen, muß er völlig perplex mit ansehen, wie sich Gestalten mit blutunterlaufenen Augen, mit schleppendem Gang und undefinierbarem Grunzen auf ihn zu bewegen. Leon verfeuert sein ganzes Magazin und verschanzt sich in einer Cafeteria, wo er die völlig verängstigte Claire Redfield (Na!? Richtig: Die Schwester von Chris aus Teil eins!) aufliest. Die beiden fliehen motorisiert Richtung Polizeihauptquartier, werden aber nach einer Explosion aufgrund eines Unfall mit einem Zombie-Truckfahrer getrennt und müssen sich bis auf weiteres alleine durchschlagen. Die extrovertierte und attraktive Claire ist übrigens, wie man es vermutet, auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder Chris. Analog zu **Resident Evil 1** trefft Ihr im Spiel auf Support-Charaktere, die Euch aus ausweglosen Situationen helfen, und die man auch selbst steuern kann. Mit Leon habt Ihr es desöfteren mit der hochintelligenten und überheblichen Chino-Amerikanerin Ada Wong zu tun, die Euch zunächst zur Seite steht, aber ein doppeltes Spiel treibt und ihr wahres Gesicht erst später zeigt. Wild Lady Claire steht dagegen Sherry Birkin, die erst zwölfjährige Teenie-Tochter des skrupellosen Doktors zur Seite, die zwar nicht mit Waffen umgehen kann, dafür aber aufgrund ihrer Größe an sonst unzugängliche Stellen gelangen kann. Legendär ist Ihr mutiger Slalomlauf durch die blutgierige Zombiearmee!

Das Gameplay

Wer schon mit dem beliebten Vorgänger bei verdunkeltem Zimmer seinen Spaß gehabt hat, hat keine Umgewöhnungsschwierigkeiten zu befürchten, denn das Gameplay wurde 1:1 übernommen. Die Karten, das Use-Check-Combine-Menü, die acht Item-Plätze, das EKG (Elektrokardiagramm), alles steht noch an seinem angestammten Platz. Auch das Zielen und Schießen (mit Auto-Aim) und die Heilung mit den grünen, roten und blauen Herbs wurde beibehalten. Selbst die beliebten Ablagekisten und Schreibmaschinen plus Ink Ribbons zum Abspeichern findet Ihr

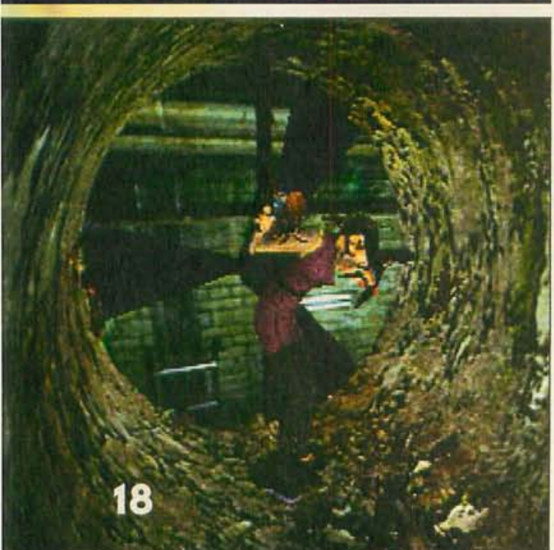


Alfred-Hitchcock-Schockeffekt: Vögel hechten durch geschlossene Fenster und greifen unseren verwundeten Leon an.



Die Rendergrafik wie das vereiste Labor hier wirkt um einiges detaillierter als beim Vorgänger.





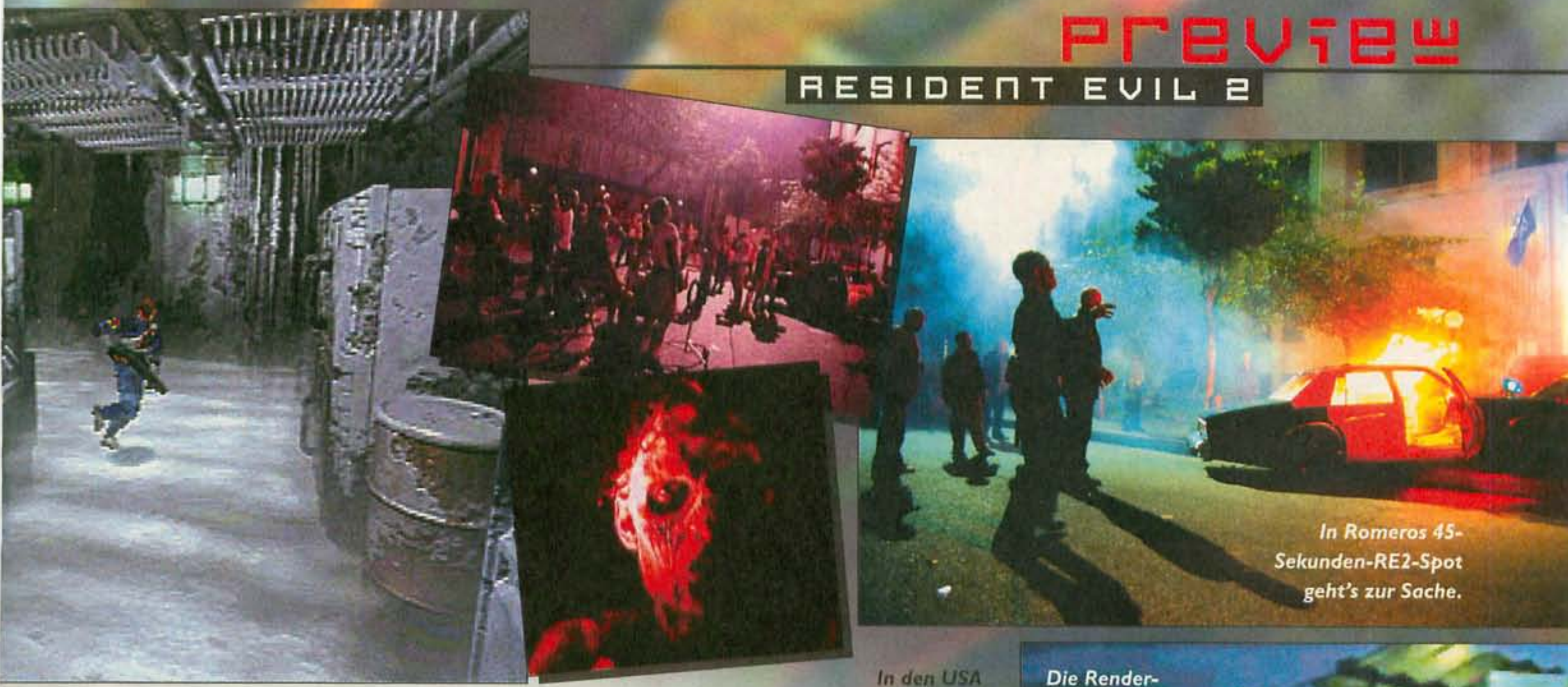
wieder zuhauf. Die Rätsel präsentieren sich wieder zahlreich und exakt so schwer (oder leicht?), wie Ihr es von Teil eins her gewohnt seid. Neu ist dagegen ein Feature, das man bei Capcom "Memory Card Zapping" nennt: Aktionen beim Durchspielen z.B. mit Leon beeinflussen die Story von Claire: Nehmt Ihr etwa die Submachinegun auf, fehlt sie Euch, wenn Ihr das Zombie-Gemetzel nochmal mit sexy Claire in Angriff nehmt. Praktisch läuft das Ganze so: Ihr sichert den Spielstand nach einmaligem Durchspielen und ladet ihn vor dem Start mit dem anderen Charakter. Erst wenn Ihr beide ans Ziel geführt habt, gilt der Horror als überstanden. Manche Rätsel lösen sich also erst, wenn der Partner ins Spiel kommt: Leon etwa sieht einen brennenden Hubschrauber, der im Dachgeschoß des R.P.D. hängt, und mit Claire erklärt Euch eine Rendersequenz , wie es zum Absturz kam. Jeder der beiden Helden hat demnach spezifische Rendersequenzen im Spiel und mit anderen Monstern unter Verwendung unterschiedlicher Waffen zu kämpfen, womit wir beim nächsten Punkt wären.

Die Waffen

Je nachdem ob Ihr mit Claire oder Leon auf Normal oder Easy anfangt (d.h. vier Möglichkeiten!), startet Ihr mit Messer und einer 13 - (18) schüssigen Handgun mit 20 (120) Schuß Munition. Bald schon findet Ihr von einem zerfleischten Shopbesitzer eine Shotgun bzw. eine wirklich coole Armbrust, die in etwa denselben Effekt auf die Untoten hat. Neu ist nun, daß man fast alle Waffen mit gut versteckten Bausätzen upgraden kann: Aus einer eh schon mächtig durchschlagenden Magnum wird dann eine Custom Magnum, mit der sich selbst ekelerregende Mutanten wie auf unserem Titelmotiv mit nur einem Schuß niederstrecken lassen. Der Rückschlag bei dieser Wumme wirft Euch dann gleich einige Meter zurück. Neben dem liebgewonnenen Granatenwerfer findet Ihr sehr spät im Spiel tief in irgenwelchen Kellern und Abwässerkanälen oder Labors auch den Flammenwerfer, mit dem Barry Jill bei der Killerpflanze im Guard House aus der Klemme geholfen hat. Die ultimative Waffe stellt aber die oben bereits erwähnte Submachinegun dar, die mit genialen Soundeffekten untermalt wird und sich exzellent bei Kämpfen gegen Bosse eignet. Ebenso wie beim Elektroschocker findet man dafür sehr sehr wenig Munition, und die Wumme belegt auch gleich zwei Item-Plätze im Inventory-Menü, dafür läßt sie Zombies nach Gebrauch selten in einem Stück zurück...Und wie gesagt: Nicht alle Knarren sind für beide Charaktere verfügbar, Ihr braucht also keine Angst zu haben, überbewaffnet zu sein!

Grafik und Sound

Die vorberechneten neuen Render-Backgrounds, zwischen denen wie gewohnt kameratechnisch einfach umgeschaltet wird, präsentieren sich viel detailreicher, farbenprächtiger und somit um einiges stimmungsvoller. Flammen lodern hier, Tentakel schlagen dort um sich, Emergency-Lampen strahlen kreisförmige Lichtkegel aus, und überhaupt haben die Grafiker bei vereisten Räumen, überwucherten Treppen und schleimigen Abwasserkanälen exzellent gearbeitet. Auch in Bezug auf Texturen (besser ausgearbeitet) und Animationen (viel fließender) ist ein deutlicher Fortschritt bemerkbar: Leon und Claire hinken, halten ihre Schußwunden zu und bewegen sich bei Verletzungen langsamer und schießen gemeinsam Richtung drohender Gefahr, Brennende Zombies hechten sich auf Euch, beißen selbst mit abgetrenntem Unterkörper noch zu und treten schon mal im Rudel von bis zu sechs Stück geschlossen auf. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Locations haben sich aber, wohl aufgrund der größeren Datenmengen, nicht wesentlich verkürzt. Auch der Soundtrack könnte nicht passender zum Ambiente sein: Relaxende Trance-Tunes in Speicherräumen, aufwühlende Tracks bei



In Romeros 45-Sekunden-RE2-Spot geht's zur Sache.

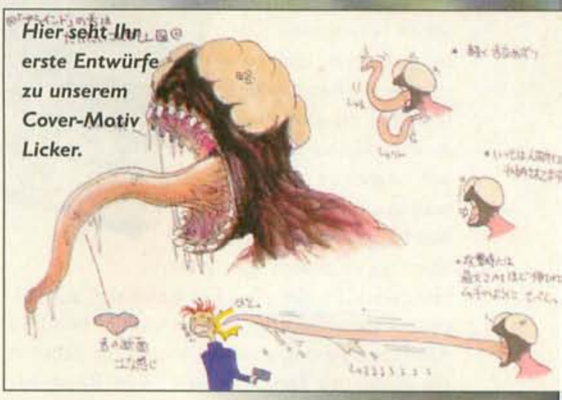
In den USA gibt's sogar eine waschechte Rolle im RE-Movie vom Constantin-Filmstudio zu gewinnen! Der ultimative Fan-Preis.



Die Rendersequenzen in RE2 bieten noch nie dagewesene PS-Qualität.



Secret Character Hunk hat sein eigenes Bonusspiel.



Hier seht Ihr erste Entwürfe zu unserem Cover-Motiv Licker.

Gefechten und Fallen sowie morbide Stücke beim Waten in hüfthohem Schlamm lassen die Adrenalinstöße Richtung Herzinfarkt ansteigen. Zu den Soundeffekten: Spannend gesprochene Charaktere, unterschiedliche Schrittgeräusche auf Holz, Metall, Glasscherben, Moos etc., realistisch dröhnende Waffen und eine Menge verschiedener Open-Door-Effects vom knarzenden Eichengeräusch bis hin zum Hi-Tech-Laborportal im besten Sci-Fi-Ambiente lassen für die Ohren keine Wünsche offen.

Monster und Schockeffekte

Was kommt bei einem Streifzug durch Raccoon City alles auf Euch zu? Erstmal Zombies in Hülle und Fülle und in allen Variationen: Männer und Frauen (!), in Polizeiuniform, ohne Haut, brennend und vieles mehr. Hunde und Raben greifen auch wieder in bedrohlichen Gruppen an. Leute, die an Arachnophobie leiden, sollten **Resident Evil 2** meiden: Fette Spinnen krabbeln an der Decke im Abwasserkanal und verspritzen giftige Substanzen. Licker mit außen sitzendem Gehirn und Riesenzunge (siehe Titelmotiv!) vertragen fünf Pumpgun-Salven, bis sie aufgeben. Darüber lachen Super-Mutanten wie der Golem, der aus einem Helikopter durch die Zimmerdecke vor Eure Nase fällt oder unser Professor mit injiziertem G-Virus nur: Ihm wächst vor Euren Augen ein zweiter Kopf und in seinem rechten Arm sitzt ein riesiges Auge. Da muß schon schärferes Geschütz aufgefahren werden! Abartige Tentakelbestien, Rieseninsekten oder Killeralligatoren und andere groteske Geschöpfe fallen Euch erst in den Katakomben, im Herz des Genlabors, an. Wer als ultimatives Endmonster auftaucht, wird hier noch nicht verraten. Schockszenen wie die durchs Fenster springenden Hunde aus dem Vorgänger sorgen wieder für kurzzeitigen Herzstillstand: Zombiearme greifen durch einen Bretterverschlag nach Euren lebenswichtigen Organen, Licker hechten durch kugelsichere Wände eines Verhörzimmers, und Kreaturen aus dem Wasser fallen Euch an, während Ihr um Euer Leben schwimmt.

Parallelen

Gerüchten zufolge fing man bei Capcom mit **Bio Hazard 2** (so der Titel in Japan) Mitte des letzten Jahres trotz einer zu 70 Prozent fertiggestellten Version auf dem Zeichenbrett wieder von Null an, da man eine zu große Ähnlichkeit zum Prequel befürchtete. Trotz der phänomenal spannenden grafischen und musikalischen Verpackung ist aber genau dies jetzt bei der Grundstruktur der Fall. Die Ähnlichkeiten und Parallelen zu **Resident Evil 1** sind nicht zu übersehen. Das Areal von RE2 besteht genau wie Teil eins aus drei großen Bereichen: Anfangsgebäude – Durchgang zum Kernforschungszentrum – Geheimes Labor. Die Rolle des Herrenhauses mit mehreren ober- und unterirdischen Stockwerken inklusive monumentaler Eingangshalle spielt jetzt das Raccoon Police Department, und anstatt des Guard House findet Ihr nun ein verwinkeltes Kanalsystem. Analog zu den Emblemen ist auch diesmal der Ausgang vom Hauptgebäude durch ein vierfach gesichertes Schloß verriegelt. Der durch zwei Medaillen gesicherte Eingang zum Labor, die Vorrichtung zum Verschwindenlassen eines Wasserfalls, die MO-Disks, vieles wird Euch sehr bekannt vorkommen. Während des Spielens registriert man das alles aber nicht, sondern ist einfach nur von der Storyline dieses sagenhaften Titels gefangen. Wenn bei der deutschen Version nicht allzuviel verändert wird, dürft Ihr Euch im Sommer (genauer Termin steht noch nicht fest) auf das Highlight 1998 freuen, das mit Sicherheit wertungstechnisch in einer Kategorie landen wird, in die es nur Legendenspiele vom Schlage eines **Goldeneye** oder **Tomb Raider** schaffen! *rk*

INFO

System: PlayStation
Name: Resident Evil 2
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:
USA: 22.1.1998
Japan (Bio Hazard2): 31.1.1998
Deutschland: Sommer 1998

The House of the Dead

Der Horror-Wahn geht weiter: Wie bereits in Resident Evil 2 steht den Zombies auch auf dem Saturn eine schwere Zeit bevor.



Damit das Spiel etwas jugendfreund licher wirkt, hat Sega auf rote Farbe verzichtet.

Bei Zombies gibt es keine Nebenwirkungen, wenn der faulende Schädel weggeblasen wird.

Hilfe, ein gefährliches Spinnenmonster macht Jagd auf uns!

Dieser Freund hat bereits seine Kettensäge geölt: Aber nicht mit uns!

Ja, wo laufen se denn?

In Segas aktueller Fadenkreuz-Ballerei werden Zombies gleich reihenweise niedergemetzelt, und passionierte Kammerjäger finden in dunklen Kellern ihr Paradies auf Erden. Was wir allerdings noch nicht wußten: Blutrünstige Zombies betreiben mit Vorliebe in alten Landhäusern ihr sinistres Handwerk. Im aktuellen Fall findet sich der aufgeschlossene Splatter-Fan gleich in der richtigen Arbeitsumgebung wieder. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des Spezialagenten "Tom Rowgun", der den mysteriösen Fall eines verschwundenen Wissenschaftlers untersuchen soll. Mit Lightgun oder Joypad geht Ihr in Vorgärten, dunklen Keller-Gruften und anderen Räumlichkeiten auf gnadenlose Monsterjagd. An hungrigen Kreaturen herrscht kein Mangel: Würmer, Dämonen, Fledermäuse und ähnlich schreckliches Ungeziefer versuchen uns ständig an die Gurgel zu gehen. Der unter Beschuß befindliche Zombie zerfällt dabei erst nach genauen Treffern in seine polygone Einzelteile oder verliert lediglich eines seiner Gliedmassen. Insgesamt vier Angriffe könnt Ihr durch Fackeln vereiteln, bis Euch der nächste Biß oder Axtschlag blutig dahinrafft. Des weiteren solltet Ihr tunlichst aufpassen, nicht versehentlich eine arme Geisel zu treffen, was Euch wertvolle Überlebenspunkte kostet. In der Landschaft tauchen gelegentlich Behältnisse wie Fässer oder Kisten auf, die für zusätzlichen Nachschub an Extraleben sorgen. Eure gefährliche Erkundungstour läuft dabei nicht völlig linear ab, sondern ändert die Richtung automatisch, sobald Ihr bestimmte Key-Gegner ausgeschaltet habt. Am Ende jeder Stage wartet dann der ultimative Super-Zombie, der nur an einer bestimmten Stelle verwundbar ist. Gerenderte Zwischensequenzen sorgen für den passenden Übergang in ein anderes Grusel-Szenario. Zu der authentischen Automatenversion gibt es eine zusätzliche Saturn-Variante, die einige neue Features beinhaltet. Hier werden Euch zusätzliche Spieler-Charaktere angeboten, die sich in puncto Zielgenauigkeit, Munition und Geschwindigkeit unterscheiden. House of the Dead ist schon jetzt ein spaßiger Lightgun-Shooter, der zwar technisch zwar nicht an das Automaten-Original heranreicht, für Cop-Ghostbusters aber allemal interessant sein wird. ws

INFO

System:	Sega Saturn
Name:	House of the Dead
Genre:	Shoot'em-Up
Hersteller:	Sega

Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998



FIGHTING VIPERS 2

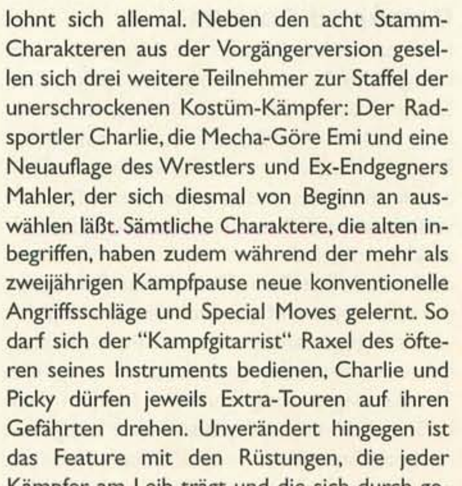


In Japan kleiden sich Mädchen wie Honey; Bahn findet seine Anhänger im Halbstarken-Milieu. Kaum ein Beat`em Up der neueren Zeit, hat die Otaku-Szene so beeinflußt wie Fighting Vipers. Nun ist der Nachfolger im Anmarsch.



Alle Kämpfer präsentieren sich im neuen Outfit.

Lange Zeit hat man nichts mehr aus dem Beat`em Up-Lager von Sega gehört. Nun meldet sich die Arcade-Fabrik AM2 mit einem durchaus hitträchtigen Titel zurück. **Fighting Vipers 2** gehört zu jenen Prügelspielen, auf die zumindest die eingeschworenen Freaks sehnsüchtig gewartet haben (die Fan-Gemeinde in Japan ist riesig!). Grund zur Freude werden aber auch die Puristen unter den Prügelexperten haben. Diesmal verkündet Sega als wichtigste Neuerung den sog. "Super KO"-Move, der nicht nur den Gegner mit einem Schlag aus dem Ring wirft, sondern auch für den Rest seiner Tage ins virtuelle Jenseits verbannt. Setzt Ihr nämlich diesen Todes-Move gleich in der ersten Runde ein, fällt automatisch die zweite Begegnung weg, so daß Ihr quasi mit einem Hieb die gesamte Stage für Euch entscheiden könnt. Natürlich müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden, um diesen Move ausführen zu können, aber die Mühe lohnt sich allemal. Neben den acht Stamm-Charakteren aus der Vorgängerversion gesellen sich drei weitere Teilnehmer zur Staffel der unerschrockenen Kostüm-Kämpfer: Der Radsportler Charlie, die Mecha-Göre Emi und eine Neuauflage des Wrestlers und Ex-Endgegners Mahler, der sich diesmal von Beginn an auswählen läßt. Sämtliche Charaktere, die alten inbegriffen, haben zudem während der mehr als zweijährigen Kampfpause neue konventionelle Angriffsschläge und Special Moves gelernt. So darf sich der "Kampfgitarrist" Raxel des öfteren seines Instruments bedienen, Charlie und Picky dürfen jeweils Extra-Touren auf ihren Gefährten drehen. Unverändert hingegen ist das Feature mit den Rüstungen, die jeder Kämpfer am Leib trägt und die sich durch gezielte Crash-Treffer kaputtschlagen lassen. Die dazugehörige Kleidung wurde komplett neu entworfen, damit die Kostüm-Otakus in Japan wieder Vorlagen für Ihre Näh- und Strickkunstwerke haben. Das nahezu fertige Gerät wird erstmals auf der AOU-Show in Tokio vorgeführt, die Auslieferung in die Spielehallen erfolgt schätzungsweise im 2. Quartal. Bis dahin müssen sich die Kostüm-Fetischisten wohl oder übel noch gedulden. *tet*





Japanische Schulmädchen habe ich irgendwie anders in Erinnerung.

INFO

System:	Model 3
Name:	Fighting Vipers 2
Genre:	Beat`em Up
Hersteller:	Sega
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	2.Quartal 1998
Deutschland:	keine Angaben

Zubehör-Test

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, setzen wir unseren großen PS und N64-Zubehörtest aufgrund der zahlreichen Neuerscheinungen mit einem weiteren Kapitel fort. Diesmal haben die Joypads eindeutig die Übermacht, gefolgt von seltsam anmutenden Analogsteuergeräten. Im Testlabor mußten die Pads und Wheelies ihre Qualitäten bei folgenden Spielen unter Beweis stellen: Goldeneye (Joypads, Rumble Pak), Moto Racer (Analogpads), Soul Blade (alle Pads) sowie Extreme G und Wave Race 64 (N64-Pads). Hier die Ergebnisse unserer Forschungen, die uns in den meisten Fällen leider keine Begeisterungsstürme entlocken konnten:

Piranha Pad

In einer den offiziellen Sony-Produkten täuschend ähnlich sehenden Verpackung kommt das Piranha Pad von Interact daher. Die graue Steuereinheit mit dem aggressiven Namen bietet Euch ein ergonomisch gut geformtes Steuerkreuz sowie Dauerfeuer und Zeitlupe. Letzteres ist aber meines Erachtens völlig überflüssig: Was will man schließlich mit einem auf die Start-/Pausetaste gelegtes Dauerfeuer eigentlich bezwecken? Außerdem sind die L/R-Buttons länger und schmaler und wurden für eine optimiertere Handhabung leicht angewinkelt angeordnet. Insgesamt macht die Verarbeitung des Piranha Pads einen guten Eindruck, und die um etwa DM 10,- günstigere Alternative zum Original hat sich nicht zuletzt wegen des ca. 30 cm längeren Kabels beim Soul Blade-Test bewährt.

ARTIKEL: ....Joypad
SYSTEM: ....PlayStation
HERSTELLER: ....Interact
PREIS: ....ca. 40,– DM
VERARBEITUNG: ....Gut
GESAMTURTEIL: ....Gut

Barracuda

Aus dem selben Haus kommt das ca. DM 30,– teurere Barracuda Pad, ein Konkurrent des Sony Analogpads. Der erste Eindruck zeigt gleich, daß die Namensgebung deutlich daneben liegt. Das wuchtige Pad hat so gar nichts mit dem schlanken Raubfisch zu tun



und wäre besser Manta-Pad getauft worden. Wie dem auch sei, es bietet zwei analoge Controller, deren Funktion mittels eines Buttons getauscht werden kann, so daß nun auch Linkshänder in der Lage sind, Rennspiele mit Rechts zu steuern. Die Sticks weisen allerdings längere Ausschlagwege als das Sony-Original auf, und eine kurze Moto Racer-Session zeigt bereits, daß dies in Kombination mit dem klobigen Design schneller zu Ermüdungserscheinungen in den Händen führt. Die L/R-Buttons wurden übrigens ergonomisch gut auf der Rückseite plaziert. Neben Auto-Fire und Slow-Motion bietet das Barracuda Pad auch programmierbare Buttons und ein ebenso langes Kabel wie sein kleinerer Bruder Piranha. Dafür ist das digitale Steuerkreuz funktionell nicht berauschend ausgefallen, weshalb unser Gesamturteil auch nicht überschwenglich ausfällt. Hier ist das Sony Analogpad klar die bessere Entscheidung.

ARTIKEL: ....Analog-Joypad
SYSTEM: ....PlayStation
HERSTELLER: ....Interact
PREIS: ....ca. 70,– DM
VERARBEITUNG: ....Gut
GESAMTURTEIL: ....Durchschnitt

Gamepad Colours

Kein gutes Haar können wir dagegen an den farbigen Pads von Performance lassen. Die Design-Kopien des Originals wirken schon kurz nach dem Anfassen billig, und sämtliche Buttons machen einen schwammigen Eindruck und/oder weisen einen hohen Druckwiderstand auf. Den Abschuß aber bildet das an Ungenauigkeit nicht mehr zu überbietende Steuerkreuz: Beim Moto Racer-Test mußten wir sogar auf gerader Strecke immer wieder gegenlenken, damit unser heißer Ofen aufgrund des Linksdrifts nicht in die Streckenbegrenzung donnert. In dem Fall reißen auch die für Fremdanbieter obligatorischen Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktionen sowie der günstige Preis nichts mehr aus dem Feuer. Lediglich Farbliebhaber spekulieren damit als Ausstellungsstück.

ARTIKEL: ....Joypad
SYSTEM: ....PlayStation
HERSTELLER: ......Performance/Interact
PREIS: ....ca. 30,– DM
VERARBEITUNG: ....Durchschnitt
GESAMTURTEIL: ....Mangelhaft

UltraRacer 64

Das erste N64-Produkt dieser Testreihe stammt von Performance und stellt eine analoge Steuereinheit dar, die speziell auf Rennspiele zugeschnitten ist. Mit dem oben angebrachten, sich selbst zentrierenden Rädchen lenkt Ihr Euren Boliden um die Kurven. Eure Finger werden dabei von einem feinen Polster verwöhnt, und das Mini-Lenkrad besitzt einen maximalen Ausschlag von 45 Grad in jede Richtung. Den rechten Zeigefinger klinkt Ihr in eine Art Gashebel an der Unterseite des futuristisch gestylten Racer-Pads ein und kontrolliert so mit den A/B-Triggern analog Speed und Bremswirkung. Alle restlichen Knöpfe befinden sich an der Pad-Oberseite, insbesondere die vier gelben C-Buttons auf dem Rad, die meist für die Perspektiven verantwortlich zeichnen. Einen Rumble-Pak-Schacht findet Ihr ebenfalls auf der Unterseite. Bis auf Start und Set sind alle davon programmierbar, was sich in der Praxis auch aufgrund der konfusen Anleitung meist gar nicht, und wenn, dann nur mit einigen "lustigen" Nebenwirkungen, realisieren läßt: Häufig wird ja in Rennspielen nicht mit A/B, sondern mit Z Gas gegeben (z.B. in Extreme G und Wave Race 64), was eine Programmierung in der Tat notwendig macht, will man den coolen Trigger des UltraRacer 64 nutzen. Die Tonfolge des Set-Buttons reagiert dann aber leider völlig anders als in der Anleitung beschrieben, was dann bei unseren 90-minütigen (!) Versuchen der Tastenumbelegung folgendes bewirkte: Auf einmal gab der UltraRacer ohne jeglichen Tastendruck Gas (wohlgemerkt: kein AutoFire vorhanden!), dann war plötzlich Beschleunigung ohne unser Zutun am Knopf für Steuerkreuz down, schließlich und endlich doch auf A, aber nur im Stakkato-Takt verfügbar... Von

diesen Programmierkapriolen abgesehen, liegt das Ding auch nicht sonderlich gut in der Hand. Besser wäre es, das Rad seitlich anzubringen und ratet mal, was als nächstes von Performance geplant ist?! Schade um die wirklich edle Aufmachung und exzellente Verarbeitung des Geräts.

ARTIKEL:	Analog-Steuereinheit
SYSTEM:	N64
HERSTELLER:	Performance/Interact
PREIS:	ca. 80,– DM
VERARBEITUNG:	Sehr Gut
GESAMTURTEIL:	Durchschnitt

UltraRacer

Für die PlayStation existiert exakt dasselbe Gerät wie fürs Nintendo 64, mit ein paar Unterschieden jedoch. Erstens fehlt natürlich der Rumble Pak-Schacht, und zweitens sind in dieser Version des UltraRacer weniger Buttons programmierbar, u.a. der Gas/Brems-Trigger nicht! Wem ist denn diese hirnrissige Idee gekommen? Wenn jetzt nicht zufällig Beschleunigung darauf fällt oder ein In-Game-Konfigurationsmenü existiert, ist somit ein wesentlicher Bestandteil des Racers für Euch nutzlos. Die Mätzchen mit der Tastenbelegung stellten sich beim Test als dieselben heraus wie schon beim N64-Bruder beschrieben. Somit gibt es eigentlich keinen vernünftigen Grund, sich dieses zugegebenermaßen cool anmutende Zubehör zu kaufen. Die DM 80,–sind woanders besser angelegt.

ARTIKEL:	Analog-Steuereinheit
SYSTEM:	PlayStation
HERSTELLER:	Performance/Interact
PREIS:	ca. 80,– DM
VERARBEITUNG:	Sehr Gut
GESAMTURTEIL:	Durchschnitt

Super Pad Colours

Was gibt's für Gründe, sich ein farbiges (rot, grün, blau, schwarz) Colour Pad von Performance zu kaufen? Nun, die Farben und...äh...nun...tja, eigentlich keine mehr! Die fehlenden Flanken an den Seiten lassen es schlecht in der Hand liegen, der Analogstick ist schwergängig und nach innen gewölbt und verursachte so beim Goldeneye-Test im hektischen und extrem spaßigen Multiplayer-Mode schnell Schwielen am Daumen und ließ uns nach kurzer Zeit wieder zu den Nintedo-Originalen greifen. Da auch der Preis alles andere als attraktiv ist, kommen die Dinger nicht mal als Ersatz für eventuelle Mehrspielerduelle in Frage. Unser Rat deshalb: Spart Euch die Kohle.



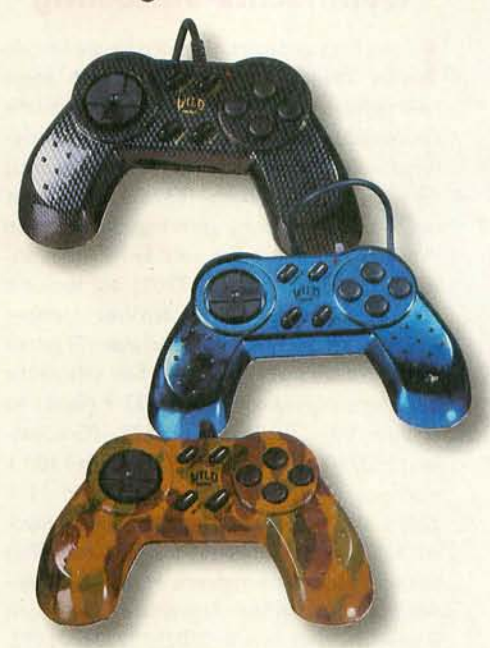
ARTIKEL:	Joypad
SYSTEM:	N64
HERSTELLER:	Performance/Interact
PREIS:	ca. 50,– DM
VERARBEITUNG:	Durchschnitt
GESAMTURTEIL:	Durchschnitt

Tremor Pak

Rumble Paks von Fremdanbietern werden inzwischen auch schon eine Menge angeboten. Das Tremor Pak von Performance bietet Euch eine in zwei Stufen justierbare Rüttelfunktion ("High" und "Low"). Dafür verschlingt es aber auch größere Batterien als das Original (1,5 Volt) und weist ein dementsprechend höheres Gewicht auf. Das Rumbeln selbst wirkt nicht so perfekt dem Spielgeschehen angepaßt wie Nintendos Eigenproduktion und wird außerdem von einem deutlich wahrnehmbaren Summ-Geräusch begleitet. Der günstige Preis läßt aber dennoch eine Empfehlung für das Tremor Pak zu.

ARTIKEL:	Rumble Pak
SYSTEM:	N64
HERSTELLER:	Performance/Interact
PREIS:	ca. 20,– DM
VERARBEITUNG:	Gut
GESAMTURTEIL:	Gut

Wild Things



Exzentrische Farbkombinationen leuchten Euch bei den Wild Things entgegen. Ob blaumetallic, Army-Tarnfarben, schwarz gerastert, silber, gold oder rotmetallic: Auffallen ist damit garantiert! Vom technischen Standpunkt aus gesehen gibt's keinen großen Anlaß für Kritik: Der Steuerblock geriet zwar etwas weich bzw. schwammig und die L/R-Buttons eine Nummer zu klein, aber es bewegt sich alles im Bereich des tolerierbaren. Leichte Verarbeitungsmängel wie unsaubere Lackierung lassen hier lediglich eine "Run off the mill"-Wertung zu. Den Praxis-Test mit Soul Blade und Moto Racer bestanden die Pads jedoch ohne Beanstandung, aber auch ohne Auszeichnung. Insgesamt reicht's so gerade noch für eine gute Wertung, allerdings mit starker Tendenz zu "Durchschnitt". Die Autofeuer-Funktion ist ja Standard und hebt unsere Meinung auch nicht mehr. *rk*

ARTIKEL:	Joypads
SYSTEM:	PlayStation
HERSTELLER:	Wild Things
PREIS:	ca. 50,– DM
VERARBEITUNG:	Durchschnitt
GESAMTURTEIL:	Gut



Auflösung!

Weihnachts-Verlosung

Lang hat's gedauert, aber nun ist die Stunde der Wahrheit gekommen. Es gab sogar zwei richtige Lösungen, je nachdem ob man die Postleitzahl von Nintendo, wie auf den Spieleverpackungen angegeben (63760), oder die aus dem Postleitzahlenbuch (63762) verwendet hat. Wir haben ursprünglich natürlich die von der Verpackung gemeint, aber keine Angst, sowohl die Karten mit der 22091 als auch die 22093-Einsendungen fanden den Weg in unsere Lostrommel. Für alle, die bei diesem Ergebnis die Welt nicht mehr verstehen, hier schnell die detaillierte Abrechnung: (Seite) 33 + (Seite) 46 + (Seite) 99 + (Feldkirchen) 85622 - (Großostheim) 63760 - (Pfennige) 80 + (Pfennige) 100 + mecker, grummel, knurr + (Robs Alter) 33 = 22093. Wir waren ehrlich gesagt schon ziemlich baff, als wir nach Einsendeschluß feststellen mußten, daß gleich mehrere Hundert Einsender auf völlig andere Ergebnisse gekommen waren. Da hieß es z.B. 22025, 22271, 21992, 30822, 178 (klar, wo das herkommt), 22297, 22000, 22111 wurde auch gern genommen oder gar die 3625. Seltsam, seltsam... Eine Belobigung erhält hiermit außerdem Siegfrid Samer aus A-Oberwart für die wahrscheinlich meiste Teilnahme an unserem Gewinnspiel. Wir haben's nicht genau abgezählt, aber 70 Karten waren's bestimmt, gelle?
Da der Platz mangelt und wegen der zweiten Gewinnung, die hier auch noch aufgelöst werden muß, sowieso nicht alle Kleingewinner Unterbringung finden, schreiten wir zur Verkündigung. Richtig **fett** gewonnen haben:

ABE'S-ODDYSEE-PLAYSTATION + SPIEL VON GT INTRACTIVE
Thomas Martynec, Amberg

PLAYSTATION + FFVII VON SONY:
Philip Daleiden, Stuttgart

RESIDENT EVIL JACKE VON VIRGIN:
Jens Hechler, Halle

MANX TT-JACKE VON SEGA:
Carola Aden, Bremen

FIGHTING FORCE JACKE VON EIDOS:
Markus Marb, Traunstein

ABE'S-ODDYSEE-PSX-SPIEL VON GT INTRACTIVE:
Markus Rech, Kirchseeon
Matthais Zieglowski, Duisburg
Brigitte Scheider, Ilvesheim
Roland Langer, Halle
Markus Kotzmann, Baar-Ebenhausen
Michael Knop, Kutenholz
Markus Schirz, A-Wien
Florian Peißker, Alsbach
Jan Holland, Tiddische
Rüd. Blomberg, Havixbeck

COURIER-CRISIS-PSX-PROMO-CD VON BMG INTERACTIVE:
Christel Müller, Urmitz/Rhein
Florenz Schwarzwälder, München
Fatih Arslagnilay, Darmstadt
R. Kuipers, NL-JL Almets
Jonathan Hofmann, München
Christ Daniel, Burgmannshofen
Jörg Gissing, Bochum
Daniel Neumann, Mindelheim
Jan Giebe, Niedersteinbach/Mömbris
Simon Dglla, Aachen
Daniel Vetter, Werdan
Christian Heidel, Magdeburg
Nikolaus Goumas, Düren
René Becker, Korschenbroich

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO VON KONAMI:
Simon Heinrici, A-Lustenau
Jörgen Gretler, CH-Fisibach
Kai Sedlag, Jena
Marco Bojko, Weißenburg
René Fischer, Kürten
Nikolaus Heyland, Berlin
Christian Pelz, Geesthacht
Sabine Klee, Burgwedel OT Wettmar
David Dick, Leverkusen
Sven Richter, Friedewald
Sandra Hauer, Schwarzach
Adolf Sztuka, Bremen
Siegfried Samer, A-Oberwart/Bgkt
Tobias Iborg, Ibbenbüren
Christian Eyrich, Kirchzell
Irene Kern, Freudenberg a. M.
Theresia Kern, Kirschfurt
Alexander Bauerfeind, Würzburg
Maro Zimmermann, Werneuchen
Petra Pahlus, München

BEAST WARS ACTIONFIGUR VON HASBRO:
J. Luderschmidt, Wiesbaden
Heiko Hufner, Berlin
Robert Schuck, Marxheim-Graisbach
Münüre Bingöl, Darmstadt-Eb
Stephan Basener, Landsberg

PANZER GENERAL II VON MINDSCAPE:
Valentin Müller, CH-Hünenberg
Frank Hamacher, Bad Kreuznach
Roman Brzukalla, Bad Mergentheim
Michael Meissner, Stuttgart
Thomas Weishaar, Renningen
Stephan Knirsch, Pfraundorf
Pascal Korn, Kulmbach
Jens Meise, Baesweiler
Ralf Himpel, Berlin
Christian Ervenich, Brühl
Max Knoth, Hamburg
Michel Sainisch, Goch

MANX TT SUPER BIKE VON SEGA:
Elfriede Moritz, Mannheim
Lorenz Hoddow, Zinnowitz
Ralf Beuning, Warendorf

DRAGON FORCE VON SEGA:
Stefanie Heinz, Pirmasens
Birgit Kunz, Trier
Kai Schmidt, Florstadt

SEGA TOURING CAR VON SEGA:
Patrick Kromer, Reute
Esra Hoyebuck, Bremen
Volker Bette, Menden
Manfred Neumayer, München

ARCADE RACER VON SEGA:
Dieter Scheider, Ilvesheim

COLONY WARS VON PSYGNOSIS:
Saloc Pahl, Berlin
Rene Mettke, Trebendorf
Benjamin Przybilla, Lüteck
Ute Danells, Balge
Ralf Knödler, Kirchberg

DISCWORLD II VON PSYGNOSIS:
Christian Nitschke, Bohmte
Dennis Zwecker, Hochstetten
Alexander Wolf, Waldbrunn
Michael Trautner, Walderbach
Patrick Schlimbach, Brühl-Vochem

NBA LIVE SPECIAL SET VON ELECTRONIC ARTS:
Josef Lischka, A-Wien
Pietro Sancossani, CH-Winterthur
Mirvete Geiling, Hamburg
Sabine Saßine, Düsseldorf
Fabian Balz, CH-Bern
Claudia Bischoff, Friedrichshafen
Daniel Neumann, Bodenstedt
Klaus Wöhner, Seßlach
I.Habermann, Gossa
Peter Malcherczyk, Berlin

PARAPPA SPECIAL PACKS VON SONY:
Max Koppers, Gauting
Marco Bojko, Weißenburg
Aron Krüger, Hasberger

HARD BOILED (da sich Pax Corpus verzögert) VON ACTIVISION:
Stefan Scheider, Ilvesheim
Christopher Friede, Kiel
Hubert Kunibert, Bamberg

PSX-SPIEL VON LAGUNA:
Michael Lüttecke, Stolberg
Thomas Bittelmeyer, Friedrichshafen
Kai Rohwedder, Xanten
Klaus Stelter, Hofheim
Michael Böhm, Düsseldorf
Frank Stratenwerth, Duisburg
Patrick Hausch, Ofterdingen
Sabine Schmidt, Darmstadt
Daniel Simek, Vaihingen

NINTENDO AUFSTELLER (siehe Bild rechts oben)
Stefan Streib, Neu-Isenburg
Marcus Luft, Uttenreuth
Jose Pereira, Miltenberg a. Main
Nicky Schäble, München
Martin Nagel, Borgsdorf
Steffen Rider, Hüssfelden

SKULL-MONKEYS ORIGINALFIGUR VON NEVERHOOD:
Mark Jones, Leimen, St. Ilgen

V-RALLY TROPHÄE VON LAGUNA:
R. Kreidler, Spaichingen

TENNIS ARENA VON UBI SOFT:
Christian Kmetec, Ratingen
Andreas Dietrich, Hamburg
Barbara Koppers, Gauting
Klaus-Herbert Litzinger, Weinheim
Detlef Lauschke, Flensburg

N64 SPIELE (F1 POLE POSITION/ TOP GEAR RALLY) VON MITSUI UND UBI SOFT:
Markus Wegener, Hamburg
Sebastian Feige, Münstertal
Maik Kaptein, Süssen
Wolf-Rainer Ebersbach, Köln
Rist Steffen, Pfullingen
Trudi Buchner, Altenahr
Jan Oelschläger, Kamenz

Danke für die rege (An)teilnahme. Wir wünschen allen Glückspilzen viel Spaß mit ihren Preisen. Die übrigen Gewinner sind von uns inzwischen benachrichtigt worden und haben ihre Preise auf dem Postweg erhalten.

MDK/ DKR-Gewinnung (VG 02/98)

Ja, und da war doch noch so eine Gewinnung... Richtig, und Ihr solltet Begründungen abliefern, warum gerade Ihr und so weiter. Habt Ihr gemacht – klasse – und wir waren zum Großteil auch begeistert. Nur eins vorweg: Die Begründung "weil ich noch nie was gewonnen habe" kam viel zu oft, war zu bullshity und führte zur sofortigen Disqualifizierung, weil's kein echter Grund war. Alle anderen kamen in die engere Auswahl: Das **DKR-Artwork** geht an Hans Meier aus Kraichtal, weil er sonst seinen großen Bruder vorbeischickt (siehe Gorilla, der unseren Wolfi in Händen hält). Die Drohung hat gewirkt, saugut, Hansi!

Oliver Meyer aus Stuttgart erhält das erste **MDK** für die am weitesten hergeholte Begründung: Sein Hund sei spielesüchtig und er könne es sich nicht mehr leisten, dem Hund jeden Monat ein neues Spiel zu kaufen. Der Köter auf dem Bild sieht allerdings so wenig spielesüchtig aus, wie ein Köter nur wenig spielesüchtig aussehen kann und deshalb (eigentlich unlogisch) kriegt sein Herrchen trotzdem 'nen Preis. Volker Hilpert aus Scharbeutz hat so schön geschmalzt und erhält ebenfalls eines, genau wie David Hirtz (wegen dem 18.) und Sara-Marie Georg aus Berlin für die eingängige Begründung „weil ich ein Mädchen bin, weil ich ein Mädchen bin!". Ebenfalls ein MDK geht an Stefan Thomsen aus Ellingstedt, weil er so schön dichten kann: „Ich hapmer di MDK-(Mama Dih Krösste) Porno-CD fehrdint, wail ich miä vür Mutti gehwäldetihge Spile nichd gauven tarv". Claus-Ulrich Erichsen aus Achim, weil „**M**eine **D**eutsche **K**onsole **M**ehr **D**ieser **K**östlichen Spiele braucht". André Paul aus Hannover, weil er die CD zu seinem persönlichen Schutz benötigt: "Meine PS ist keine gewöhnliche Konsole. Nein, sie ist weitaus intelligenter, mächtiger und bösartiger als alles vergleichbare! Sie spricht sogar zu mir! Und sie droht mir, daß, wenn ich ihr nicht regelmäßig diese Spielescheibchen als Opfergabe darbiete, sie sich mit dem Fernseher und meiner Stereoanlage verbündet und über mich herfällt wie ein Raubtier. Und danach wird sie jeden nichtprogrammierenden Menschen in der Stadt töten und danach die Weltherrschaft übernehmen! Helft mir, mein CD-Vorrat ist bereits aufgebraucht!" Keine Bange, André, die Hilfe ist schon unterwegs. So weit wollen wir es nun wirklich nicht kommen lassen.
Michael W. Röder aus Kaiserslautern für die unfreiwillige Verschrottung der Familienkutsche (Hyper-Mitleidsbonus), René Schulz aus Eilenstedt, weil er seiner PS zum Einjährigen was Gutes tun will (auch ein schöner Grund) und Philip Wolf aus Waldbrunn, weil sein Haustier wissen will, wie wirkungsvoll die kleinste Atombombe der Welt ist (schon wieder die blöde Tour mit dem Haustier, ts, ts, ts).

Soweit, so gut, unsere erste **X-Day-Is-Coming-CD** geht an Claudia Bischoff aus Friedrichshafen, weil sie irgendwas von Acclaims Weihnachtssocken daherfaselt, und noch dazu so schön mit den Gartenzwergen tanzt (siehe Bild; Claudia ist übrigens die mit dem Rock). Die übrigen 29 Gewinner (weil sich Acclaim verzählt hat, sind's nun sogar 30 CDs) - sorry, Leute, echt kein Platz mehr für Begründungen - lauten wie folgt:
Christian Preisl/ A-Wien,
Christoph Minar/ A-Wien,
Philipp Langosz/ Achim,
Kristian Rommel/ Fockbek,
Jörg Hauke/ Berlin,
Christian Nitschke/ Bohmte,
Falk Hoger/ Geringswalde,
Torsten Westphal/ Bad Oldeloe,
Christian Simon/ Selters,
Andreas Becker/ Korschenbroich,
Giuseppe Scazzari/ Dietzenbach,
Esra Hogebeck/ Bremen,
Benjamin Fuhrmann/ Westerland,
Sven Gerstenberg/ Preetz,
Tobias Brix/ Neuss,
K. Gorniak/ Köln,
Markus Stöger/ Nußdorf,
Roland Willert/ Moosthenning,
Arthur Staschyk/ Hamburg,
Oliver Hochuli/ CH-Schneisingen,
Benjamin Simon/ Mülheim,
Andreas Hanika/ München,
Sascha Hartmann/ Offenbach,
Otto Mangold/ Berlin,
Robin Arzt/ Bad Laasphe,
Gabriel Schäfer/ CH-Basel,
Andreas Schröder/ Dortmund,
Mario Charles/ Trier,
Sebastian Demsky/ Rostok.

...mein großer Bruder besucht euch!!!

Der erste Preis, das DKR-Artwork, geht an Hans Meier, weil wir so schreckhaft sind.



Nachts tanzen die Gartenzwerge



Ein anderer Meyer hat auch gewonnen.

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINKNORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION



DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW):"KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97:"...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74



Den Größenunterschied macht unser Dino durch Charisma wett.

Das gab es nicht auf dem Automaten: Comic-Held Gon als anwählbarer Kämpfer.

Die heiß ersehnte PlayStation-Umsetzung des Namco-Automaten Tekken 3 steht kurz vor der Vollendung. Im März sollen die ersten Exemplare in den Regalen japanischer Spielehändler stehen.

Jin ist wie sein Vater Kazuya ein ausgewogener Kämpfer mit viel Schlagkraft.

Endlich! Werden die meisten Beat`em Up-Freaks erleichtert aufatmen. Der lang ersehnte Automaten-Hit ist in Kürze in Japan als PlayStation-Titel erhältlich. Namcos aktueller Vorzeige-Titel wird von Kennern der Szene als "State of the Art" gefeiert, nicht zuletzt durch die optische Darstellung, die Vielfalt an Moves und – das wichtigste – die Wucht, die man bei jedem einzelnen Schlag virtuell am Körper spürt. Ob die PlayStation die hochentwickelte Arcade-Plattform "System 12" so ohne weiteres simulieren kann, wird sich herausstellen, wenn wir die japanische Version in einer der nächsten Ausgaben ausgiebig vorstellen. Vielmehr interessiert zunächst, wie die optische Umsetzung gelungen ist. Zwar mußten, wie es grundsätzlich bei solchen Konvertierungen unvermeidlich ist, kleinere Details, wie Muskelfasern bei den Figuren oder feine Farbgradierungen weggelassen werden, doch der erste Eindruck ist berauschend. Die Fülle an Details kann trotz herabgesetzter Bildauflösung vollends überzeugen. Erstmals wurde auch ein überwiegender Teil der Hintergrundgrafik wie z.B. kleine Objekte, Bäume und Häuserwände, aus texturierten Polygonen zusammengesetzt. Anders als in **Tekken 2** ragt die dritte Dimension bis tief in den Raum hinein, die Farben wirken satter und wurden an die Figuren im Vordergrund angepaßt. Wie in **Soul Blade** bewegen sich alle Bildkomponenten mit, wenn ein Kameraschwenk bzw. Zoom vollzogen wird. Spieltechnisch birgt Tekken 3 ebenfalls einige überraschende Elemente. Insgesamt lassen sich neben den zehn Standardkämpfern Jin Kazama, Ling Xiaou, Hwoarang, Eddie Gordo, Paul Phoenix, Lei Wulong, Yoshimitsu, Nina Williams, Forest Low und King mindestens zwei weitere neue Charaktere auswählen. Der erste im Bunde ist "Gon", seines Zeichens kopffüßiger *Tyrannosaurier* und zugleich beliebter Held im japanischen Comic-Magazin "Weekly Morning". Hier haben sich die Entwickler, genau wie bei Tekken 2 ("Roger" und "Alex"), wieder einmal einen Scherz erlaubt und einen an sich völlig unpassenden "Witz-Charakter" in das Spiel eingebaut. Doch unterschätzen solltet Ihr diesen Kaltblüter nicht, denn die Schläge, die er austeilt, werdet Ihr nach einigen Spiele-Sessions nicht mehr so witzig finden. Neben den Standard-Moves, mit denen er die Gegner zertrampelt oder hoch in die Luft befördert, kann unser prähistorischer Freund Feuer spucken – eben wie es sich für einen waschechten Dinosaurier gehört. Der nächste Zugang in die Riege der Muskelmenschen und –reptilien stellt – man höre und staune – Heihachi Mishima, der Vater von Kazuya Mishima (Hauptheld in Tekken 2 und Vater von Jin Kazama), dar. Warum diese Tat-



Baeks Schüler Hwoarang hat seine Lektionen gelernt



Nana, wer wird denn kleine Chinesinnen verkloppen?



20 Jahre nach Tekken 2: Kazuyas Sohn Jin spielt nun die Hauptrolle im Spiel.

Eddy läßt sein brasilianisches Temperament durchbrennen.

sache so erstaunlich ist, liegt darin begründet, daß die Zeit der Handlung 20 Jahre nach Tekken 2 angesiedelt ist. Mittlerweile zählt der alte Haudegen 73 Lenzen, doch körperlich ist er fit wie eh und je. Seine Combos gehören nach wie vor zu den schlagkräftigsten in der gesamten Tekken-Truppe. Neben der erweiterten Palette an Charakteren bietet dieses Beat`em Up die Spieloptionen "Arcade", "VS", "Team Battle", "Survival", "Time Attack" und "Practice" – eben all jene Spielmodi, die wir bereits aus der PlayStation-Umsetzung von Tekken 2 kennen. Die Presseabteilung von Namco verriet uns aber, daß vielleicht noch ein zusätzlicher Modus eingebaut werden könnte (noch geheim!). Doch über eines besteht kein Zweifel: Die erste PlayStation-Umsetzung eines System 12-Automaten verdient volle Aufmerksamkeit und wird auf alle Fälle als Referenz für zukünftige Umsetzungen dienen. Zwar wurden noch keine offiziellen Ankündigungen gemacht, doch **New Fighting Game** (Titel noch unbestimmt) oder **Ehrgeiz** (entwickelt von Square und Dream Factory) wären die nächsten System 12-Kandidaten, die laut Namco für eine eventuelle PlayStation-Umsetzung in Frage kämen. Wer es kaum erwarten kann, das fertige Spiel zu spielen, sollte so schnell wie möglich einen Flug nach Tokio buchen. Sein Debüt feiert das Spiel auf der Tokyo Game Show am 21. März, wo im Rahmen einer Tekken 3 Meisterschaft die PlayStation-Version erstmals der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. *tet*



Super-Cop Lei glänzt nach wie vor durch flinke Combos.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Tekken 3
Genre:	Beat`em Up
Hersteller:	Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	26. März 1998
Deutschland:	**Sommer 1998**

BATMAN & ROBIN



Düstere Kulissen, eisige Gegner und ein frostiges Ambiente: Mit etwas Verspätung schickt Acclaim den berühmtesten Film-Flatterman in sein erstes 3D-Abenteuer.

Mit dem Batmobil werden alle verdächtigen Stadtteile nach den Verbrechern abgesucht.

Batman-Producer Peter Jones plauderte aus dem Fledermaus-Nähkästchen.

Gleich setzt es Haue! Ein Mr. Freeze-Bösewicht aus allernächster Nähe.

Was dem Verbrecherjäger im Fledermauskostüm auf der Leinwand an Erfolg verwehrt wurde, soll dem CD-Kollegen auf der PlayStation nicht passieren. Deshalb nahm man sich bei Probe etwas mehr Zeit, um die teuer erstandene Lizenz zum besten Batman-Spiel aller Zeiten zu veredeln.

Trotz dieser optimistischen Aussage hält sich Batman & Robin inhaltlich eng an das Kinovorbild, wobei sich die Entwickler nicht scheuten, einige zusätzliche Zombie-Rabauken aus der Comic-Welt zu implementieren. Spielerisch liegt der Schwerpunkt klar im Adventure-Bereich, wobei auch ein verstärktes Action-/Prügel-Potential zu verspüren ist. Zu einem optisch gutem Batman-Spektakel gehört einiges mehr – und auch hier wurden schwere Polygon-Kaliber aufgefahren, wie Ihr anhand der neuesten Bildschirmfotos sehen könnt. Der Kampf gegen Batmans Erzfeind Mr. Freeze führt Euch durch viele gefahrenvolle Spielabschnitte. Im einzelnen handelt es sich um eine Patrouillenfahrt durch Gotham City, einen Besuch zahlreicher Film-Locations (Fabrik, Museum etc.), ein Rendezvous mit Poison Ivy in ihrem Gewächshaus, und zu guter letzt steigt der entscheidende Kampf auf Leben und Tod gegen den frostigen Superschurken. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, der mit knackigen Rätseln, vielen Sammel-Items und boshaften Feinden gespickt ist. Ein weiterer interessanter Gameplay-Aspekt ist, daß Ihr Euch jederzeit im HQ von Batman in Robin oder Batgirl verwandeln könnt oder via Bat-Computer wichtige Informationen speichern und auswerten dürft. Jede Figur verfügt dabei über andere Fähigkeiten, die Euch an bestimmten Stellen im Spiel freien Zutritt verschaffen. Peter Jones, der Producer, verriet uns weitere Details zu Batman & Robin.

Video Games: *Wann habt Ihr mit Batman & Robin angefangen und wieviele Leute waren daran beteiligt?*

Peter Jones: Mit der konzeptionellen Planung (Rohskizzen, Level-Architektur etc.) fingen wir bereits im April 1996 an. Allerdings erhielten wir erst im September genauere Auskünfte von Warner über die Story und welche Helden bzw. Feind-Charaktere im finalen Film enthalten sein würden. Erst daraufhin haben wir mit den eigentlichen Coding-Arbeiten begonnen, mit denen bis heute 27 Leute beschäftigt sind.

VG: *War es nicht geplant, das Spiel simultan mit dem Kinofilm zu veröffentlichen?*

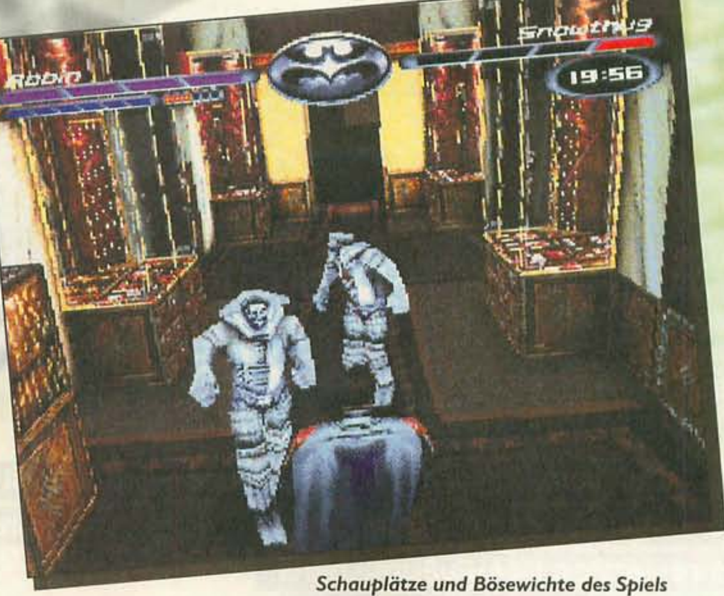
PJ: Ja, das war eigentlich unser erklärtes Ziel. Von den ersten Test-Vorführungen in den USA haben wir allerdings mitbekommen, daß der Film beim Publikum floppte, deshalb entschlossen wir uns, den Release zu verschieben. Die zusätzliche Zeit war uns auch lieber, um noch etwas länger am Gameplay zu feilen, da der Marketingvorteil sowieso nicht mehr relevant war.

VG: *Was macht Euer Batman-Spiel besser als alle vorangegangenen Filmumsetzungen?*

PJ: Wir konzentrierten uns darauf, ein anspruchsvolles Action-Adventure zu kreieren, was bei allen Vorgängern, auf welchem System auch immer, grundsätzlich in die Hose ging. Bei



Geschmeidig flattert das Batcape an Bruce Waynes muskulösem Körper. Da wird selbst Poison Ivy schwach.



Schauplätze und Bösewichte des Spiels sind dem Zelluloidvorbild nachempfunden.

unserer Fledermaus-Interpretation werden viele Genre-Elemente miteinander vereint: Es gibt eine kleine Prise Beat'em-Up-Action, gepaart mit interessanten Adventure-Aufgaben, die auf die Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters (Batman, Batgirl und Robin) abgestimmt sind. Allem voran wollten wir nach Acclaims mißlungenem **Batman Forever** beweisen, daß aus teuren Filmlizenzen durchaus ein hitverdächtiges Spiel entstehen kann.

VG: *Auf was sind Sie bei Batman & Robin am meisten stolz?*

PJ: Eigentlich auf alles. Als besonders revolutionär würde ich unsere Engine bezeichnen, mit der Batman & Co erstmals durch eine 3D-Welt spazieren. Etwas schwieriger war es, das Motion Capturing zu implementieren, weil wir die Gangart der Filmcharaktere imitieren wollten, was uns, meiner Meinung nach, auch hervorragend gelungen ist.

VG: *Mit wieviel verschiedenen Feindarten müssen wir uns herumschlagen?*

PJ: Insgesamt sind es 16 unterschiedliche Bösewichte, die nach und nach im Spiel auftauchen. Jeder Feind überrascht dabei mit einer anderen Angriffstechnik, die nur mit bestimmten Taktiken zu besiegen sind.

VG: *Wie lange benötigt ein Durchschnittsspieler, um das Game vom Anfang bis zum Ende durchzuzocken?*

PJ: Ohne alle kniffligen Rätsel auswendig zu kennen, werden sicherlich Wochen vergehen, bis man das Spiel gelöst hat. ws

INFO

System:	PlayStation
Name:	Batman & Robin
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Acclaim/Probe
Geplanter Erscheinungstermin:	

April/Mai 1998

Acclaim Sports Soccer

Begeisterte Bildschirm-Kicker wärmen schon mal das Joypad an: Acclaim arbeitet am letzten Feinschliff ihres ersten N64-Fußballspiels.

Optisch sieht ASS bereits mächtig gut aus, leider fehlt noch das komplette Gameplay.

Darren Anderson gibt sich zuversichtlich, "ISS 64" in allen Punkten zu übertreffen.

Kein Zweifel: 1998 wird das Jahr aller Fußball-Fans. Auch unzählige Soccer-Games sprießen zur Weltmeisterschaft wie Pilze aus dem Boden. Während Konami-Japan fleißig an der Fortsetzung ihres famosen ISS 64 werkelt, versucht Acclaim das ansteigende WM-Fieber bereits im Vorfeld zu nutzen. Die ersten Beta-Eindrücke von "Acclaim Sports Soccer" versprechen einiges: Auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wetzen 22 grandios animierte Polygonkicker auf ihren Stammplatz. Noch ruht die Lederkugel im Anstoßkreis, doch die N64-Fans schreien sich bereits die Seele aus dem Leib. Steht uns nach Fifa'98 und ISS 64 ein weiterer Kicker-Hit ins Haus? Wir befragten Darren Anderson (Producer) über sein aktuelles Projekt.

Video Games: *Waren Sie nicht bereits Producer für "extreme G" und ein anderes, in Deutschland indiziertes FOX-Spiel?*

Darren Anderson: Ja, das stimmt. Nachdem wir das Spiel zur bekannten Willis-Filmtrilogie fertiggestellt hatten, fingen wir gleich mit "extreme G" an. Das "Acclaim Sports Soccer"-Projekt lief dabei mehr im Hintergrund ab, was auch so beabsichtigt war, da zuerst Motion Capturing-Arbeiten an der Reihe waren.

VG: *Habt Ihr dafür berühmte Fußballer ins Motion Capturing Studio eingeladen?*

DA: Am Anfang versuchten wir, einige populäre Fußballstars zu verpflichten, allerdings verlangten die meisten mehr Geld, als daß sie einen größeren Nutzen für das Spiel gehabt hätten. Am Ende entschieden wir uns für völlig unbekannte, aber dennoch hochtalentierte Profispieler, die ebenfalls alle spielerischen Footy-Tricks beherrschen. Für die Aufnahmen stand uns ein Torwart, ein Verteidiger und ein Mittelstürmer zur Verfügung.

VG: *Was wollen Sie bei Acclaim Sports Soccer noch besser machen als in Konamis exzellentem "ISS 64"?*

DA: "ISS 64" ist unseres Erachtens ein eher unkompliziertes Arcade-Spiel ohne großen Tiefgang. Wir dagegen versuchen einen größeren Simulationsaspekt einzubringen: Der Spieler muß z.B. zuerst lernen, den Ball richtig zu beherrschen, um ein erfolgreiches Dribbling hinzulegen. Außerdem verwenden wir erstmals den HiRes-Mode in einem N64-Fußballspiel.

VG: *Über wieviele Bewegungsabläufe verfügt ein Polygon-Spieler in ASS?*

DA: Gute Frage, ich glaube, wir liegen bei ca. 250 Bewegungen pro Spieler, wobei nicht alle Tricks mit einem Knopfdruck wie bei "ISS 64" zur Verfügung stehen, sondern erst durch komplexere Pad-Kombinationen ausgeführt werden.

VG: *Wird es Live-Kommentare von einem Reporter geben?*

DA: Ja, und für einige Versionen sogar in der jeweiligen Landessprache. Auch die deutsche Fassung wird übrigens einen lokalisierten Kommentator haben.

VG: *Besteht die Möglichkeit, daß das Spiel noch eine offizielle Lizenz bekommt?*

DA: Nein, alle attraktiven Lizenzen (Fifa, UEFA) sind bereits vergeben. Wir versuchen "Acclaim Sports" als Qualitätslabel für alle Sportspiele zu etablieren, was längerfristig gesehen auch mehr Sinn macht. Außerdem ist ein gutes Gameplay mehr Wert als eine teure Lizenz.

VG: *Wieviele Mannschaften werden wir im Spiel finden?*

DA: Im Moment haben wir 178 Teams aus 84 Ländern integriert, die alle unterschiedliche Spielstärken und Schwächen besitzen.

Erstmals wird der rechenintensive HiRes-Mode bei einer N64-Fußballsimulation genutzt.



In der aktuellen Beta-Version sind mittlerweile alle Trikot-Texturen enthalten, was Ihr gut an den Shorts erkennen könnt.



INFO

System: Nintendo 64
Name: Acclaim Sports Soccer
Genre: Fußballsimulation
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:
April 1998

Warhammer – DARKOMEN

Die Warhammer-Serie zählt in der westlichen Hemisphäre zu den besten Fantasy-Strategie-Titeln. Nun erscheint in Kürze ein Sequel, das auf dieser Saga basiert.



Alles, was hier zu sehen oder nicht zu sehen ist, läuft in Echtzeit ab. Eine einzige Fehlentscheidung kann Euch die Mission vereiteln. Um so mehr freut man sich über Siege.

Im Schlachtgetümmel müßt Ihr kühlen Kopf behalten und zügig agieren.

Dunkle Mächte fallen wieder in das Reich der Menschen ein. Diese Gelegenheit läßt sich der goldgierige und zynische Held der Geschichte, Hauptmann Morgan Bernhard, nicht entgehen. Zusammen mit seinen Reitern, Infanteristen und Kanonieren zieht er los, um zunächst den Untertanen eines geheimnisvollen Vampirs eins auszuwischen und dadurch natürlich sein Bankkonto aufzubessern. Zu Beginn des Spiels erscheint die Handlung linear, doch während einiger Zwischensequenzen, die zwischen den eigentlichen Kampf-Levels angesiedelt sind, könnt Ihr Euch anhand von Dialogen entscheiden, wohin Ihr als nächstes reiten wollt. So trudeln lukrative Nebenaufträge ein, die Euch – falls die Mission erfolgreich durchgeführt wird - neue Truppenteile bescheren, wenn sie sich nach dem Kampf Eurer Truppe anschließen. Den nötigen Nachschub an Soldaten finanziert Ihr durch Goldeinnahmen nach einem siegreichen Kampf. Wichtige Items, die Eurer Armee von Nutzen sind, findet Ihr entweder dadurch, daß Ihr bestimmte Gegner auf dem Schlachtfeld vernichtet, oder sie werden Euch als Dank für geleistete Dienste überreicht. Oftmals befinden sich Zauberbücher und magische Waffen unter den Gegenständen, die Eure Schlagkraft sichtlich erhöhen. Diese werdet Ihr mit steigender Missionszahl dringend benötigen, denn auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld müßt Ihr zusehen, daß Ihr ohne merkliche Personaleinbußen den Gegner besiegt. Wenn die Verlustrate zu hoch ist, könnt Ihr die einzelnen Truppenteile personell nicht mehr vollständig auffüllen, da Euch die Geldmittel ausgehen. Jeder Zug sollte gut überlegt sein, denn die Gegenseite ist meistens stärker – zumal Ihr das gesamte Spiel hindurch nur eine begrenzte Anzahl an Einheiten, nämlich sieben, einsetzen dürft. Das Motto lautet: Die richtige Entscheidung zum rechten Zeitpunkt. Ein gut durchdachter Plan nützt überhaupt nichts, wenn Ihr während des Kampfes beispielsweise die Mörser zu spät abzieht, oder die Reiterbrigarde zu früh zum Sturm auf einen Gegner befehligt. Es gibt tausend Dinge, die in **Warhammer – Darkomen** beachtet und entsprechend in Echtzeit gesteuert werden müssen. Eine gar nicht mal so einfache Sache. Nicht zuletzt dadurch haben sich aber die beiden Vorgängerversionen, sowohl auf dem PC als auch auf Konsolensystemen, den Ruf "eines der besten westlichen Fantasy-Strategiespiele" verdient.

tet



Im Schnee kommt der Trott ins Stocken.

INFO

System: PlayStation
Name: Warhammer – Darkomen
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller: Electronic Arts
Geplanter PAL-Erscheinungstermin:
27. März 1998





DIABLO

Nach dem immensen Erfolg von Diablo auf dem PC, konnte es einfach nicht anders kommen. Electronic Arts präsentiert das Action-Rollenspiel nun auch für die PlayStation.



Die Boßkämpfe sind zu Beginn des Spieles sehr mühsam. Hier, der Skelton King Leoric.

Der stärkste Zauberspruch heißt Apocalypse. Es gibt ihn nur als Scroll oder Zauberstab.

Links: In Diablo existieren sog. „Unique Items" mit speziellen Eigenschaften.

Teutsche Krammatick: Die Übersetzungsfehler sollen nachgebessert werden.

Der Kampf zwischen Gut und Böse war seit je her Hauptthema bei westlichen pseudo-gothischen Rollenspielen. Diese Tradition, die sich unermüdlich seit den frühen Tagen des bleistift- und papiergebundenen AD&D fortsetzt, führt die US-amerikanische Softwarefirma Blizzard, bekannt geworden durch die **Warcraft**-Serie, fort. Schon längst hat sich **Diablo** in PC-Kreisen einen Namen gemacht – nicht zuletzt durch die ausgeklügelte Multiplayer-Option über das Internet, wofür Blizzard eigens ein kostenloses Online-Spielenetz namens **Battle Net** (http://www.battle.net) zur Verfügung stellt. Selbstverständlich sucht man bei der vorliegenden PlayStation-Version vergeblich nach Möglichkeiten eines Netzwerkanschlusses. Dafür bietet dieses actionorientierte Dungeon- und Rollenspektakel einen Zweispielermodus, mit dem Ihr zusammen mit einem Kumpel das insgesamt 16 Level zählende Reich von Teufel Diablo durchforstet. Zu Beginn dürft Ihr Euch für einen Helden aus insgesamt drei Kämpferklassen entscheiden. Der "Warrior" ist ein typischer mittelalterlicher Schwertkämpfer, der sich mit steigendem Erfahrungslevel durch hervorragende Bewaffnung und Panzerung auszeichnet. Die "Rogue" hingegen ist eine weibliche Bogenschützin, die es versteht, Gegner aus der Distanz anzugreifen. Wer auf übersinnliche Kräfte setzt, wählt natürlich den "Magier", dessen Zaubersprüche imstande sind, eine ganze Horde von Monstern mit einem Schlag auszulöschen. Das Besondere an diesen Charakteren ist, daß jeder Gegenstand, ob Schwert, Bogen oder Zauberstab, unabhängig von der Kämpferklasse getragen werden kann. Lediglich die Statuswerte, wie z.B. Stärke, Geschicklichkeit oder magische Fähigkeiten, schränken Eure Helden bei der Auswahl der Ausrüstung ein. Eine Metallrüstung erfordert beispielsweise einen bestimmten Mindestwert an physikalischer Stärke, der von einem "schwächlichen" Magier kaum erreicht werden kann. Dafür ist der Warrior nicht in der Lage, Zaubersprüche ab einem bestimmten Level zu sprechen. Hier kommt die Multiplayer-Option ins Spiel. Ihr bildet einfach eine Zweiergruppe, die sich z.B. aus einem Warrior und einem Magier zusammensetzt. Durch geschickte Teamarbeit lassen sich die jeweiligen Schwächen kompensieren. In den späteren "Hell"-Leveln wird diese Vorgehensweise unumgänglich, weil einige Gegner entweder resistent gegen Zaubersprüche, oder aber nur sehr mühsam mit Nahkampfwaffen zu schaffen sind. Da alles in Diablo in



Mit dem magischen „Town-Portal" könnt Ihr Euch direkt in die Stadt beamen.

Zaubersprüche wie „Chain-Lightning" sind sehr wirkungsvoll.

In den Caves kommen die ersten Gegner mit angsteinflößenden Zaubersprüchen.

Dieser Junge heißt Wirt und verkauft ab und an wertvolle Gegenstände, die Seltenheitswert haben.

Echtzeit passiert, ist schnelles strategisches Denken und konsequentes Handeln angesagt. Wenn Ihr dennoch einmal den Kürzeren ziehen und das Zeitliche segnen solltet, verschwindet Euer lebloser Körper von der Bildfläche. Gut, wenn man vorher entweder den kompletten Spielstand oder die einzelnen Charaktere abgespeichert hat. Letztere lassen sich zudem auf der Memory-Karte transportieren und bei einem Freund laden. So könnt Ihr jederzeit und allerorts Multiplayer-Sessions mit Euren Stamm-Helden fortführen. Während dieser Exkursionen werden auch Kenner der PC-Version von der grafischen Präsentation angenehm überrascht sein. Obwohl die Bildauflösung etwas niedrig ausfällt, erhöhen glitzernde Lichteffekte die optische Qualität des Spieles erheblich. So leuchten Goldstücke in den dunklen, unterirdischen Gängen hell auf, manch düstere Kammer ist mit buntem Licht ausgeleuchtet. Die Stadt kennt im Gegensatz zur PC-Fassung nun auch unterschiedliche Tageszeiten. Wenn Ihr Euch aus den Tiefen des Dungeons per Town Portal-Spell auf die Erdoberfläche teleportiert, kann es mitunter vorkommen, daß sich die Oberwelt währenddessen komplett in einen nächtlichen Schleier gewickelt hat. Die Bewohner jedoch gehen – egal ob am Tag oder in der Nacht - ihren Geschäften nach und verkaufen Euch das nötige Kleinzeug – Kleinzeug, das über Leben und Tod in den monsterübersäten Levels entscheidet. Beim Waffenschmied Griswold werden dem Interessenten eine große Auswahl an konventionellen und magischen Waffen zum Kauf angeboten. Die Hexe Adria hingegen wartet mit Zauberbüchern, Pergamentrollen und Elixieren auf. Wer gewillt ist, nach besonders raren und teuren Items Ausschau zu halten, kann sein Glück beim Gelegenheitswaffenhändler Wirt versuchen. Dieser Junge sammelt in den unterirdischen Gängen insgeheim jene begehrten Rüstungen mit magischen Attributen wie beispielsweise „Godly..." (gibt 171-200% mehr Panzerung auf Rüstungen), die beim alten Griswold nicht angeboten werden. Mit viel Glück können entsprechende Waffen und Ausrüstung auch innerhalb der Dungeons gefunden werden. Wie wertvoll die Schätze sind, die Ihr unterwegs bergen oder den Monstern abknöpfen könnt, hängt übrigens nicht unbedingt vom Schwierigkeitsgrad („Normal", „Alptraum" und „Hölle") ab, den Ihr zu Beginn des Spieles auswählt. Ausschlaggebend ist vielmehr die Erfahrung Eures Helden. Eine Level 20-Charaktere findet grundsätzlich bessere Items als eine mit Level 10. In der vorliegenden Beta-Version ließen sich zwar einige Optionen wie z.B. Level-Ups ab einer bestimmten Erfahrungsstufe nur sehr schwer oder gar nicht anwählen, doch bis zum Release im März dürften die fehlerhaften Elemente eliminiert sein. Dann dürft Ihr Euch zum ersten Mal auf komplett eingedeutschte und nachvertonte Diablo-Sessions freuen. *tet*

INFO

System: PlayStation
Name: Diablo
Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Blizzard/EA
Geplanter Erscheinungstermin:
27.März 1998

Samurai Shodown 4:
AMAKUSA'S REVENGE SPECIAL

Klassische 2D-Beat'em Ups sterben nicht aus. Für die PS-Import-Freaks wartet mit der Special-Edition des Neo Geo-Hits Samurai Shodown 4 ein wahrer Prügelleckerbissen.



In hitzigen Endphasen der Gefechte wechselt die Background-Grafik blitzartig.

Shizumarus Stahlschirm bringt Euch 20+-Combos mit nur einem Special Move.

Einer der beiden Newcomer im Vergleich zu SS3 läßt Feuer sprechen.



Ihr könnt jetzt Gegner leicht herumwirbeln und ihnen mit Specials in den Rücken fallen.

Nach dem sowohl grafisch als auch spielerisch eher lahmen **Samurai Shodown 3**, hat man '96 bei SNK die Fans der Kultserie mit einem Nachfolger versöhnt, der mit einer Vielzahl taktischer Finessen, herrlichen Backgrounds und einer komplett überarbeiteten Fighting-Engine aufwartete (VG-Spielspaßwertung: 86%!). Neben feinsten Special-Move-Animationen findet Ihr nun in der PS-Special Edition auf der Scheibe auch bildschirmfüllende Super-Specials, die auf der Jagd nach dem Oberbösewicht Amakusa fleißig eingesetzt werden wollen. Euch wird dabei ein für jeden der 17 Kämpfer unterschiedliches Zeitlimit gesetzt, das Ihr auf dem Weg zur Entscheidungsschlacht unterbieten müßt. Danach geht's noch gegen Zankuro, den Boß aus SS3 und schließlich gegen Euren Erzfeind aus der Samurai-Riege, der Euch vor Spielbeginn schon einige markige Sprüche entgegenschleudert. Nach kurzem Zocken fällt uns sofort auf, daß der Killer-Schwierigkeitsgrad des SNK-Originals auf der Beat'em Up-Expertenkonsole Neo Geo bei der Konvertierung auf die Mainstream-PlayStation deutlich an Frustfaktor verloren hat. So kommen auch Neulinge in den Genuß von Erfolgserlebnissen wie blutige Finishing-Moves, Background-Changes in der Endphase der Fights, Drehungen um den Gegner, Trickwürfe, Multi-Hit-Combos (einzelne Specials zählen bis zu 23 Hits!), Dodges oder Attacken gegen liegende Schwertmeister. Exzellentes Charakter- und Waffendesign (Flammenschwerter, Klinge als Regenschirm getarnt) sowie zwei Identitäten pro Kämpfer (gut und böse, mit unterschiedlichen Special Moves) gab's auch schon beim Vorbild. Neu und PS-exklusiv sind dagegen der erweiterte Optionsbildschirm mit umfangreichem Trainingsprogramm, das alle Advanced-Moves animiert und mit zugehörigen Kommandos zeigt und eine zusätzlich erspielbare Duellantin: Cham Cham, das Dschungelmädchen mit Bumerang, das Fans der Serie bereits aus **Samurai Shodown 2** kennen. *Beim Sound* ist das VG-Beat'em Up-Expertenteam den Designern auf die Schliche gekommen: Es wurden (sehr gute) Musikstücke aus früheren Teilen übernommen, z.B. die Earthquake-Tunes aus SS2! PS-Besitzer kennen die aber sowieso nicht, deshalb die Empfehlung: Alle, die 2D-Prügler lieben, müssen zugreifen. *rk*

INFO

System: PlayStation
Name: Samurai Shodown 4: Amakusa's Revenge Special
Genre: 2D-Beat'em Up
Hersteller: SNK
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erschienen
Deutschland: keine Angaben

Bomberman Hero

Wahrscheinlich ist Hudson bei der Entwicklung von Bomberman 64 auf den Trichter gekommen: Warum nicht gleich ein waschechtes Action-Adventure daraus machen?

Mit dem Jet-Pack läßt es sich wunderbar durch diese Schlucht düsen.

Eine Feuerwelt darf einfach nicht fehlen.

Die Stages sind vollgespickt mit Gegnern, Puzzlespielen und Rätseln.

Seit etwas mehr als einem halben Jahr, existiert in unseren Breitengraden Hudsons **Bomberman 64**. In Japan jedoch wird schon fleißig am nächsten N-64-Bomberman gearbeitet. Dort erscheint auch voraussichtlich noch im Frühling der Nachfolger **Bomberman Hero – Queen Milian`s Rescue**. Genau genommen ist dieser Titel kein "Nachfolger" im ursprünglichen Sinn. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine reine Action-Adventure-Fassung des Klassikers. Wie der Titel schon erahnen läßt, besteht Eure Hauptaufgabe darin, eine Prinzessin aus den Klauen böser Mächte zu befreien. Parallelen zu Nintendos Klempner-Serie sind unverkennbar, wahrscheinlich sogar beabsichtigt, denn im Land der aufgehenden Geishas regiert – zumindest in der Welt der Spiele – nach wie vor das edle Samurai-Tum. Hilflosen Prinzessinnen hilft man eben gerne aus der Patsche. Ähnlichkeiten findet man auch im Spielsystem. In der vollkommen dreidimensionalen Polygon-Welt von Bomberman Hero bewegt Ihr Euch anhand des Analog-Joysticks fort, wobei sich die Perspektive situationsgerecht anpassen läßt. Durch verschiedene Power-Up-Items kann sich unser Titelheld in einen Hubschrauber, einen Jet-Pack und sogar in ein U-Boot verwandeln, was in den entsprechenden Stages unumgänglich ist, um Hindernisse zu überwinden oder Gegner zu erlegen. Anders als in Mario 64 können Waffen benutzt und ausgebaut werden. Bomben z.B. besitzen vier Wirkungsstufen, was ein strategisches Vorgehen ("um die Ecke bomben") ermöglicht. Auch bei Boßgegnern, die Euch am Ende jeder Stage erwarten, können Waffen und Ausrüstung nützliche Dienste erweisen. Zwar wurden noch keine genauen Angaben über Anzahl der Stages gemacht, es wird jedoch möglich sein, verschiedene Routen innerhalb bestimmter Stages einzuschlagen. Wie es sich für ein Action-Adventure gehört, existieren auch Geschäfte, in denen Ihr benötigte Utensilien kaufen könnt. Bomberman Hero scheint sich auf dem ersten Blick nicht wesentlich vom Vorgänger zu unterscheiden, doch bei genauerem Betrachten kommen typische Action-Adventure-Elemente zum Vorschein. *tet*



Bomberman in Aktion. Diesmal ist es ein Action-Adventure.



An welches Spiel erinnert mich diese Sequenz bloß?

INFO

System:	Nintendo 64
Name	Bomberman Hero – Queen Milian`s Rescue
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Hudson
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	Frühjahr 1998
Deutschland:	keine Angaben



Lucky Luke

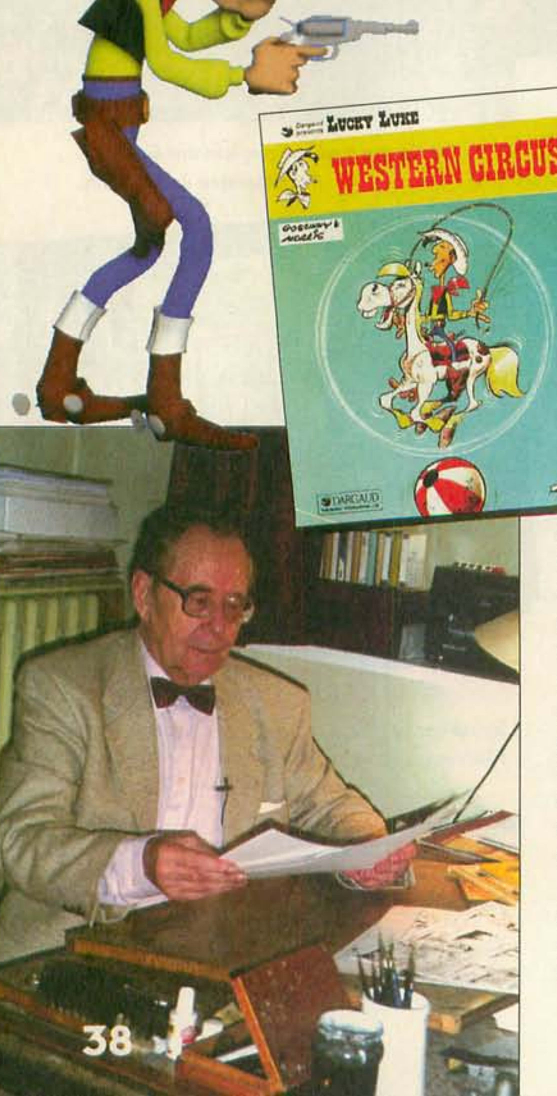
Let's go West! Infogrames, der einstige 16-Bit-Spezialist für Comic-Adaptionen, meldet sich mit einem brandneuen Lucky Luke-Abenteuer auf der PlayStation zurück.



Jedes Western-Szenario wartet mit anderen Rätsel-Fisamenten und auf.

Lucky Luke steckt in der Bredouille: Zahlreiche Banditen feuern aus allen Rohren.

Lucky Luke macht auch in der 3D-Comic-Welt eine hervorragende Figur.



Erstmals zieht ***Lucky Luke*** auf einer 32-Bit-Konsole in den harten Wild West-Kampf gegen unzählige Bösewichte und altbekannte Rauhbeine. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des frech-frivolen Cowboys, der als markantes Markenzeichen seinen Colt schneller zieht als sein Schatten. Nachdem der legendäre Revolverheld bereits den Game Boy und das Super Nintendo erobertte, darf Lucky Luke nun auf der PlayStation für Recht und Ordnung sorgen.

Historisches

1947 erblickte der witzigste Cowboy der Comic-Geschichte erstmals das Licht des Zeichenbretts, was letztes Jahr mit dem 50. Jubiläumstag auch groß gefeiert wurde. Geburtsort des couragierten Gesetzeshüters war nicht etwa ein großes Verlagshaus, sondern das kleine Arbeitszimmer des französischen Künstlers "Maurice de Bévère" (besser bekannt unter "Morris"). Bis heute sind bereits über 60 Comic-Bände von Lucky Luke erschienen, die in alle erdenklichen Sprachen übersetzt wurden. Der Künstler blieb all die Jahre seinem Federsprößling treu, die Texte hingegen stammen von unterschiedlichen Autoren. Zu dem großen Erfolg als Comic-Figur gesellen sich noch zahlreiche Zeichentrickfilme, die dem Zigaretten qualmenden Haudegen zu internationalem Ruhm verhalfen. Der Glimmstengel wurde übrigens aus „politisch nicht mehr vertretbaren Gründen" ab 1983 aus dem Mundwinkel von Lucky Luke verbannt. Seither muß sich der Star bei jedem *Auftritt* mit einem Nikotinell-Grashalm begnügen.

Lucky-Luke-Erfinder "Morris" zeichnet immer noch selbst seine kompletten Geschichten über den erfolgreichen Comic-Cowboy.

Harter Cowboy-Alltag

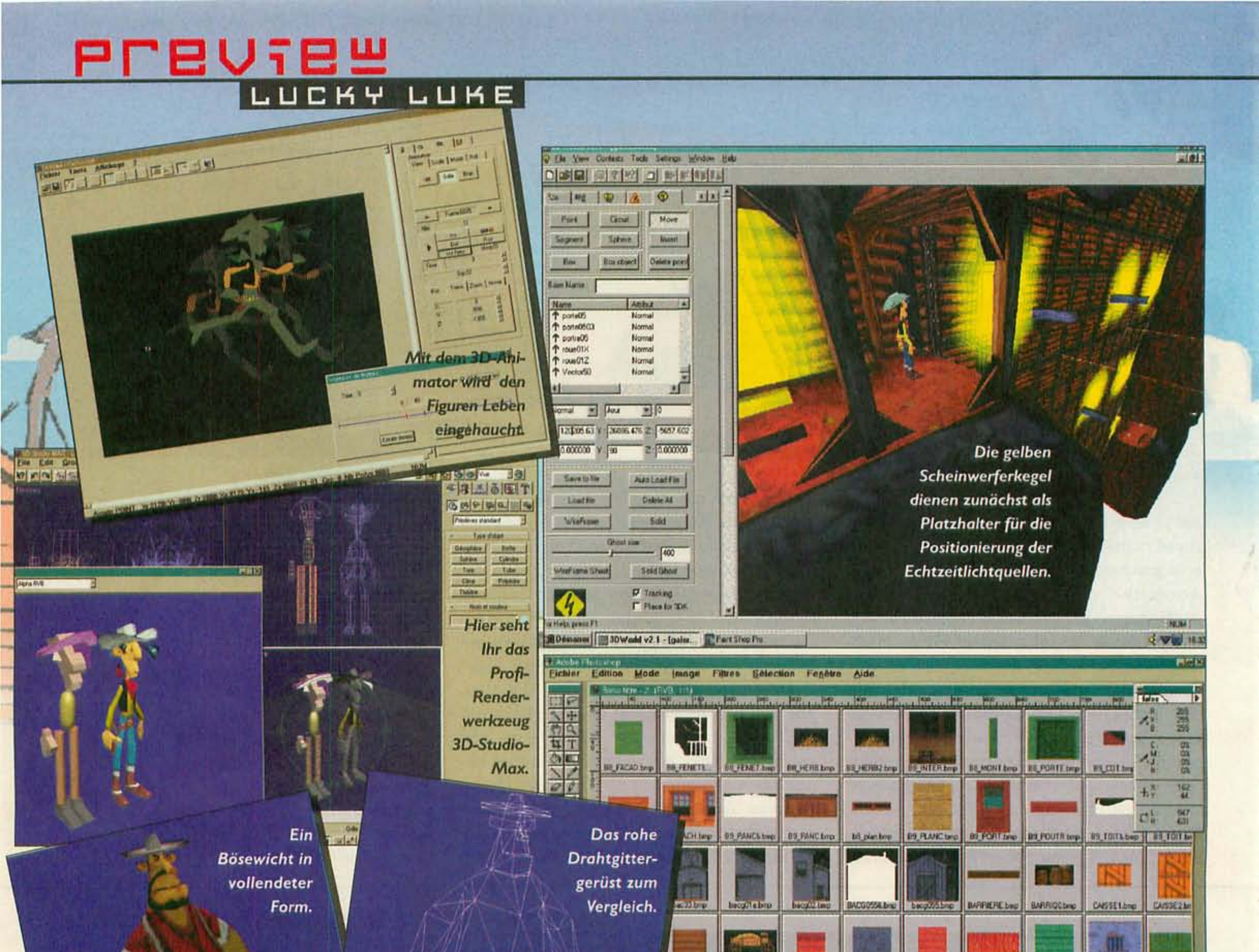
Lucky Luke hat die Schnauze gestrichen voll, denn die gerissenen Dalton-Brüder Joe, Jack, William und Averell sind mal wieder aus dem Gefängnis ausgebüchst und terrorisieren die ganze Umgebung. Seine Aufgabe ist es, die Bande flugs wieder einzufangen und hinter Schloß und Riegel zu bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Die Ganoven suchen Unterschlupf in Scheunen, Bergwerksminen, Indianergebieten und vielen weiteren Wild-West-Szenarien. Lucky Luke wird von seinem treuen Pferd "Jolly Jumper" und "Ratanplan", dem wohl dümmsten Hund des Universums, begleitet. Überall warten knifflige Jump'n'Run- und Rätseleinlagen auf Lucky Luke, die ihm seine Verfolgungsjagd erschweren. Die kleine Westernstadt hat dabei alles zu bieten, was das Pistelero-Herz begehrt. Neben den bunten Holz-Häusern finden wir einen Saloon, inklusive Barkeeper, Pianospieler und Tanzmädels vor. Auch der grimmige Totengräber und ein Knast für die Spitzbuben dürfen nicht fehlen. Von letzteren gibt's neben den Daltons natürlich reichlich, denn der Hilfssheriff ist nicht sehr effektiv in der Verbrechensbekämpfung. Bei soviel Rauhbeinen bleiben die Probleme nicht aus, und Lucky Luke steckt bald im größten Schlamassel seiner Cartoon-Karriere. Selbst in der Saloon-Kneipe bei einem gemütlichen Bier findet der Held keine Ruhe. Mit gekonnten Kicks und Faustschlägen er-

Auch Lucky Lukes Gaul "Jolly Jumper" ist mit von der Partie.


Zwei der berüchtigten Dalton-Bande sind schon mal geschnappt.


Auf geht's zur wilden Achterbahnfahrt in einer alten Bergwerksmine.

wehrt er sich aufmüpfiger Banditen, die einen zuviel hinter die Binde gekippt haben. Nach erfolgreicher Teilnahme an einem Holzhack-, Armdrück- oder Kartenspiel-Wettbewerb (als Bonusrunde mit Track & Field-Steuerung) reitet Luke in ein Indianerdorf. Eifrige Medizinmänner versuchen, ihn von dort zu verscheuchen. Falls es mal zu brenzlig wird, hilft nur noch eine Stange Dynamit oder ein gezielter Schuß aus dem Revolver. Im darauffolgenden Canyon warten finster dreinschauende Rothäute auf eine günstige Gelegenheit, uns mit Pfeil und Bogen zu erledigen. Am Ende der Stage wartet dann ein dicker Stoppelbart-Gringo, der mit seiner Bleispritze drauf losfeuert was das Zeug hält. Interaktive Einlagen wie z.B. Thekengespräche und Liebesgeflüster laufen automatisch in Echtzeitberechnung ab, wir sind lediglich passiver Zeuge des flotten Palavers. In einem anderen Szenario reitet Ihr auf Jolly Jumper einem fahrenden Dampfzug hinterher, der mit schießwütigen Räubern besetzt ist. Ihr ballert dabei unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes auf alles, was sich auf den Waggons bewegt. Mal scrollt der Level in zoomender 2.5D-Manier von rechts nach links, ein anderes Mal stehen banale Sprungaktionen an der Tagesordnung. Im weiteren Verlauf der Handlung gilt es, eine verlassene Goldmine zu durchforsten. Dabei schwingt Ihr Euch wagemutig in eine verrostete Bergwerks-Lore, die Euch eine turbulente 3D-Achterbahnfahrt mit vielen Tücken beschert. Bis zum obligatorischen Schlußduell erlebt unser „Lonesome"-Cowboy so ziemlich alles, was man im Wilden Westen erleben kann. Ob am Ende alles gut ausgeht und die Daltons wieder hinter Schloß und Riegel sind, hängt



Mit dem 3D-Animator wird den Figuren Leben eingehaucht.

Die gelben Scheinwerferkegel dienen zunächst als Platzhalter für die Positionierung der Echtzeitlichtquellen.

Hier seht Ihr das Profi-Renderwerkzeug 3D-Studio-Max.

Ein Bösewicht in vollendeter Form.

Das rohe Drahtgittergerüst zum Vergleich.

Allen Lucky Luke-Texturen wurden mit dem professionellen Grafik-Tool "Skymap" erstellt und später mit dem Photoshop nachbearbeitet bzw. veredelt.

Am Anfang gibt es ein Render-Intro zu sehen.

von Eurer Hüpf-/Schieß-Geschicklichkeit und Kombinationsgabe ab. Zu Anfang startet Ihr Eure turbulente Suchaktion noch mit einem ziemlich mickrigen Zubehör-Repertoire. Im weiteren Spielverlauf tauchen dann viele Gegenstände auf, die Ihr in Gewahrsam nehmen solltet. Diverse Sammel-Items, wie z.B. Schlüssel, Dynamit und Goldstücke, sorgen für einen facettenreicheren Handlungsspielraum. Paßwörter zum aktuellen Spielstandspeichern lassen sich gemeinerweise nur in einem Shop erwerben, deshalb ist es auch wichtig, unterwegs jeden Dollar einzusammeln.

Der 3D-Faktor

Die größte Herausforderung für die Entwickler bestand darin, einen zweidimensionalen Comic-Charakter in eine dreidimensionale Western-Welt zu transferieren, ohne daß die typische Comicbook-Atmosphäre durch eckige Polygone und scharfe Kanten zerstört wird. Die Entwickler-Crew legte dabei besonders viel Wert auf eine ansprechende Animation des Helden. Die speziell abgestimmten PC-Tools und das große Engagement des Teams haben sich ausgezahlt, denn noch nie zuvor war es einem Lizenz-Team so gut gelungen, modernste Grafik-Technik mit altbewährten Comic-Elementen nahtlos miteinander zu verschmelzen.

Infogrames 3D-Comic-Interpretation begeistert vor allem durch abwechslungsreiches Spielgeschehen. Wenn alles gut geht, erwartet uns ein gelungenes Game mit viel Witz, Charme und Finesse, das sicherlich nicht nur die jüngeren Zocker ansprechen wird. Es macht einfach einen Riesenspaß, durch die Prärie zu ziehen, lustige Sprites über den Haufen zu schießen und kleine Geschicklichkeitsaufgaben zu knacken. Der witzige Mix aus traditionellen Genre-Elementen und Slapstick-Klamauk gewinnt zwar nicht gerade den Preis für Originalität, gefällt aber trotzdem, und die perfekt abgestimmte Musik präsentiert sich im allerbesten Country-Stil. Die über vierzehn abwechslungsreichen Level beherbergen so manche Überraschungen, mit denen keiner gerechnet hat. ws

INFO

System: PlayStation
Name: Lucky Luke
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Infogrames/Ocean
Geplanter Erscheinungstermin:
April 1998



Vor circa vier Jahren machte der Arcade-Hersteller Irem seine Pforten zu. Im April letzten Jahres nahm die Ex-Entwicklungsabteilung die Geschäfte wieder auf. Gleich zwei Knüller-Titel lassen das Spieler-Herz höher schlagen.

Nostalgiker wie Wolfi können von den unzähligen Sprites ein Lied singen...



Wahrzeichen: Überdimensionierte Boßgegner.

Waffenentwicklung bei Irem SE: Die neue R-9.

R-Types

Wer Irem sagt, meint damit **R-Type**. In Japan sind für die PlayStation die beiden ersten Teile aus dieser Seitenscroll-Shoot`em Up-Serie auf einer CD erschienen. Zusammen mit einer R-Type-Datenbank, die neben Maschinen- und Gegner-Daten die Entstehungsgeschichte der Klassiker-Automaten erzählt, wurden zudem gerenderte Anfangssequenzen eingebaut. Doch das eigentliche Spiel (oder besser: die beiden Spiele) wurde eins zu eins umgesetzt. Zahlreiche Kristalle, die Euer Waffensystem aufbauen, unterschiedliche Trick-Schüsse. Sogar die Ruckel-Einlagen, die beim Original-Automaten so manch ein Sprite aus dem Trott gebracht hatten, wurden in diese 32-Bit-Fassung implantiert: im Menü existiert nämlich eine "Slow Down"-Funktion, die exakt die klassische Prozessorüberlastung simuliert. Die einzige merkliche Neuerung sind die Steuerelemente, die natürlich an das Joypad angepaßt wurden. Auch das vibrierende Dual-Shock-Joypad wird hierbei unterstützt.

INFO

System:	PlayStation
Name	R-Types
Genre:	3D-Shoot`em Up
Hersteller:	Irem SE
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	Keine Angaben



Auch der zweite Teil ist komplett auf der R-Types-CD enthalten.

R-Type Delta

Eine brandneue Version aus der Mega-Serie ist nun ebenfalls in der Mache. Zum ersten Mal wird ein **R-Type** nicht auf Automat erscheinen. **R-Type Delta** ist von vornherein ein PlayStation-Spiel und wartet mit optischen Finessen auf. Ähnlich wie in **Einhänder** von Square, ändert sich die Perspektive je nach Spielsituation, Schlüsselszenen werden mit Render-Grafik überflutet. Im Spiel selbst steuert Ihr einen R-9-Fighter Eurer Wahl (natürlich Nachfolgemodelle des legendären R-9!) durch die pseudo-dreidimensionale Welt. Die dazugehörigen Waffen sehen zwar optisch spektakulärer aus, doch Kenner des Originals werden sich schnell heimisch fühlen: einmaliges Aufladen des Lasers = Strahlenkanone; zweimaliges Aufladen = Splitterlaserstrahl. *tet*

Die Stages sind nun plastischer. Die Seitenscroll-Perspektive bleibt uns jedoch erhalten.

INFO

System:	PlayStation
Name	R-Type Delta
Genre:	3D-Shoot`em Up
Hersteller:	Irem SE
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	keine Angaben
Deutschland:	Keine Angaben

Der Start ist eine der kritischsten Phasen im Rennsport.

Nach einem Crash zoomt die Kamera automatisch von dem Unfallgeschehen heraus, um uns eine bessere Übersicht zu bieten.

Basierend auf der F1 '97-Engine bastelt Psygnosis schon seit längerem an einem IndyCar-Rennspiel, das es durchaus mit der Königsklasse aufnehmen kann.

Nicht schön aber selten: Die Cockpit-Perspektive mit LCD-Anzeigen.

In der Werkstatt darf man viele Feinjustierungen an seinem Boliden vornehmen.

Komplette Boxenstrategien (Reifendruck, Sprit etc.) werden den Mechanikern während des laufenden Rennens übermittelt.

Alle Schumi-Fans fiebern bereits dem Formel 1-Start entgegen. Am 8. März beginnt in Melbourne die neue Saison. Was das alles mit Psygnosis' neuer Rennsimulation zu tun hat? Im Grunde nicht viel, da Ihr bei Newman Haas Racing keinen lahmen F1-Wagen steuert, sondern in einem pfeilschnellen IndyCar-Boliden Platz nehmt.

Leider ist es bis Europa noch nicht so richtig durchgedrungen, daß Motorsport auch in der hochbezahlten IndyCar-Klasse hyperspannend sein kann. Nicht ohne Grund wechseln immer mehr F1-Fahrer, wie z.B. Mark Blundell, ins amerikanische CART-Lager.

Nun aber zum Spiel: Bevor das Rennen gestartet wird, machen wir einen letzten Check in der Werkstatt. Hier könnt Ihr den Flitzer in Bezug auf Getriebe, Spoiler und Reifen frei konfigurieren. Habt Ihr das hinter Euch gebracht, folgen zuerst einige Übungs- oder Qualifikationsrunden auf dem Kurs Eurer Wahl. Insgesamt stehen 15 Rennpisten zur Auswahl, darunter elf lizensierte Originalstrecken. Die Fahrumgebungen unterscheiden sich erheblich vom bekannten Rennzirkus. Neben zwei IndyCar-typischen Ovalen stehen unzählige Stadtkurse auf dem Programm, die wesentlich mehr Steuergeschick erfordern, als man zunächst annimmt. Sobald Ihr eine gute Plazierung erreicht habt, tretet Ihr zur Meisterschaft an. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge, und Ihr müßt aufpassen, nicht gleich am Anfang durch einen Crash wertvolle Zeit zu vergeuden. Wenn Ihr während des Rennens ein Fahrzeug seitlich erwischt, setzt Euer Flitzer zum Sprung an. Auf geraden Strecken geht das meist noch gut. In scharfen Kurven verliert Ihr häufig die Kontrolle über den Wagen, was zu Folge hat, das Ihr unaufhaltsam in eine Mauer rauscht oder an Leitblanken hängen bleibt. Was den Simulations-Perfektionisten besonders gut gefallen wird: Endlich gibt es eine realistische Cockpit-Perspektive, die erstmals mit ablesbaren Instrumentenanzeigen aufwartet! Gegen 16 CPU-Fahrer liefert man sich unzählige Runden lang harte Duelle um Meisterschaftspunkte, bis der Heckspoiler bebt. Wer sich zur Zeit ein Rennspiel kaufen will, wird von exzellenten Vertretern dieses Genres geradezu überrollt. Mit Newman Haas Racing ist eine weitere brillante Simulation unterwegs, die wochenlangen Spielspaß garantiert. Aufregender geht es nicht – hier wird Renn-Adrenalin pur in Eure Adern gepumpt und nur hier erlebt Ihr Geschwindigkeiten von über 300 km/h, turbogetrieben, Rad an Rad mit der Konkurrenz. ws


INFO

System: PlayStation
Name: Newmann Haas Racing
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
April 1998



ReBoot

Verrückt, abgefahren und völlig durchgeknallt: EA katapultiert Euch mit einem Hover-Skater mitten ins flammende Cyberspace-Inferno.

Mit Oberbösewicht "Megabyte" ist in der Mainframe-Welt nicht zu spaßen.



Der Reboot-Held genießt optimale Bewegungsfreiheit.

Mit dicken Laser-Wummen lehrt Ihr den "Binomes" das Fürchten.

Enzo muß auf seinem Hover-Board gefährliche Abenteuer bestehen.

Die erste computeranimierte Zeichentrickserie der Welt erscheint in Kürze als PlayStation-Spiel! Der Rendervorspann von "Reboot" versetzt Euch in das Innere eines Computers, in die City "Mainframe", eine blühende Super-High-Tech-Metropole mit unzähligen Levels. In Mainframe treiben sich drei Bevölkerungsgruppen herum: die Sprite, Binomes und die Data-Sprites. Megabyte ist der Oberbösewicht in der City, dem man tunlichst aus dem Weg gehen sollte.
Ihr tretet dabei in die Fußstapfen des aberwitzigen Kid-Söldners Enzo, der sich mit seinem freischwebenden Hover-Skateboard durch eine bizarre 3D-Welt fortbewegen muß. Eure Aufgabe ist es, alle virtuellen Megabyte-Bösewichte aufzuspüren und mit einem lauten Knall zu vernichten. Die Szenerie spielt überwiegend unter dem offenen Himmel und in unterirdischen Tunnels der riesigen City-Sektoren. Das Bestreben jeder Mission besteht darin, einer mysteriösen Verbrecherbande das Handwerk zu legen und die reale Dimension vor dem Untergang zu bewahren. Für diesen Zweck seid Ihr mit einer dicken Laserkanone bewaffnet (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) und düst wagemutig durch sieben digitale Scheindimensionen, die unzählige Überraschungen in sich bergen. In den künstlichen Level-Umgebungen harren 30 verschiedene Cyber-Gegner, die kurz und schlicht als "Binom" bezeichnet werden. Ziel ist es letztendlich, jeden der acht Obermotze zu eliminieren, um das gefährliche Verbrecher-Netzwerk für ein und alle mal abzuschalten. Drei kombinierte Statusanzeigen (Gesundheit, Schilde und Munitionsvorrat) geben Auskunft über Eure körperliche Verfassung, deren Werte nach jeden Treffern kontinuierlich abnehmen. Durch das Aufsammeln verschiedener Symbole läßt sich der angeschlagene Energievorrat wieder auffüllen. Je mehr Gegner Ihr abschießt und deren Überbleibsel aufsaugt, desto höher steigen Eure Kraftreserven. Insgesamt gibt es über 15 Power-Up's in Form von Schutzschildern, Health-Paketen, Extrawaffen und vielen Bonus-Items, die Euch in brenzligen Situationen weiterhelfen. Unterwegs machen Euch nicht nur verrückte Flugmaschinen, Roboter und unwegsames Gelände das Leben schwer, sondern auch ein hammerhartes Zeitlimit zehrt an den Spieler-Nerven. Rampen beherbergen kostbare Extras, die sich erst durch mühsame Sprungaktionen erklimmen lassen. Reboots dreidimensionale Polygon-Welt hinterläßt dank des 360-Grad-Bewegungsradius schon jetzt einen recht ordentlichen Eindruck, was man von dem momentan recht wirren Gameplay nicht behaupten werden kann. Uns wurde aber versichert das an letzterem Punkt noch fleißig gefeilt wird, bis es zu einer Veröffentlichung kommt. *ws*



In engen Tunnelanlagen begegnet Ihr riesigen Roboter-Feinden.

INFO

System:	PlayStation
Name	Reboot
Genre:	Action/Ballerspiel
Hersteller:	Electronic Arts

Geplanter Erscheinungstermin:
März/April 1998

NEED For SPEED 3

Wer die Traumkarossen unserer Tage mit Power Slides auf dem Screen herumscheuchen will, für den ist nach wie vor EAs Rennspielserie "Need for Speed" das Maß aller Dinge. Wir haben uns eine frühe Version des dritten Teils angesehen.

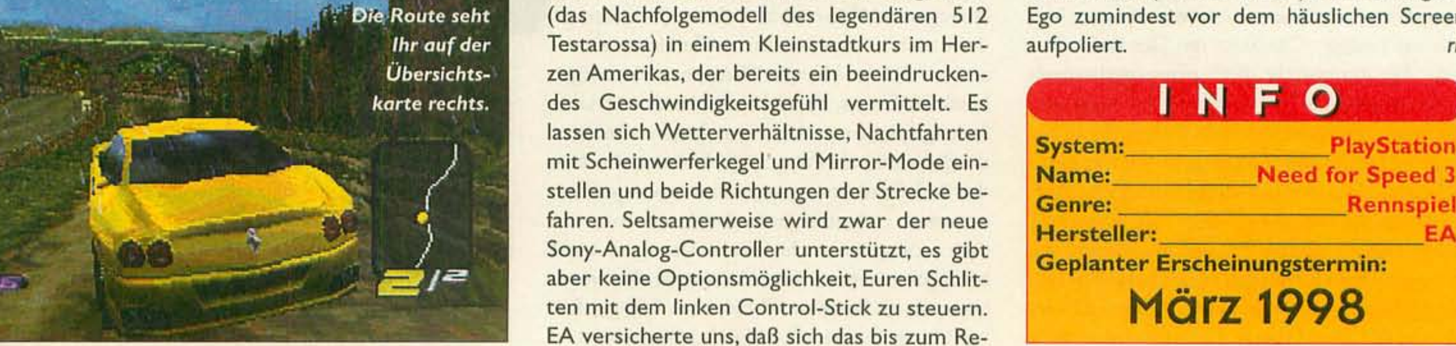


Drei Perspektiven und Analog-Kontrollen stehen Euch zur Auswahl.



Nachts mit dem Ferrari Maranello auf Kollisionskurs mit den Cops!

Der Name **Need for Speed** muß vor allem in den USA einen hervorragenden Ruf genießen. Wie sonst ist es zu erklären, daß Infogrames' Top-Racer **V-Rally** im (noch?) Clinton-Land von EA unter dem Titel **Need for Speed: V-Rally** vertrieben wird? Der Reiz der Serie lag bis dato weniger am ausgereiften Fahrverhalten der Super-Sportwagen, sondern im fetzig untermalten Video- und Screenshotmaterial der sündhaft teuren Boliden. Das bewährte Rezept änderte man auch im dritten Teil nicht: Wir drehten schon mal einige Runden im 485 PS starken Ferrari 550 Maranello mit Saugmotor (das Nachfolgemodell des legendären 512 Testarossa) in einem Kleinstadtkurs im Herzen Amerikas, der bereits ein beeindruckendes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Es lassen sich Wetterverhältnisse, Nachtfahrten mit Scheinwerferkegel und Mirror-Mode einstellen und beide Richtungen der Strecke befahren. Seltsamerweise wird zwar der neue Sony-Analog-Controller unterstützt, es gibt aber keine Optionsmöglichkeit, Euren Schlitten mit dem linken Control-Stick zu steuern. EA versicherte uns, daß sich das bis zum Release noch ändern wird. Bis dahin füllt sich natürlich auch Euer Fuhrpark mit PS-Exoten, von denen jeder Normalverdiener nur träumen kann: Lamborghini Diablo SV und dessen Vorgänger Countach, der neue Acht-Zylinder-Ferrari 355 mit F(ormel) 1-Schaltung im Lenkrad, GT-Bolide Mercedes CLK GTR, Jaguar XJR 15, Chrysler Corvette C5 und ein Italdesign-Prototyp namens Nazca (Bilder davon gibt's auf der Website www.lamborghini.com). Ausführen dürft Ihr die Flundern auf insgesamt zehn Kursen mit oder ohne Gegenverkehr, und auf Wunsch mit strafzettelwütigen Ordnungshütern in ihren Kleinwägen, die uns bewundernde Kommentare hinterherrufen ("What a car!"), was das eigene Ego zumindest vor dem häuslichen Screen aufpoliert. *rk*



350.000 virtuelle Märker im Eimer: So kann's gehen.

Die Route seht Ihr auf der Übersichtskarte rechts.

INFO

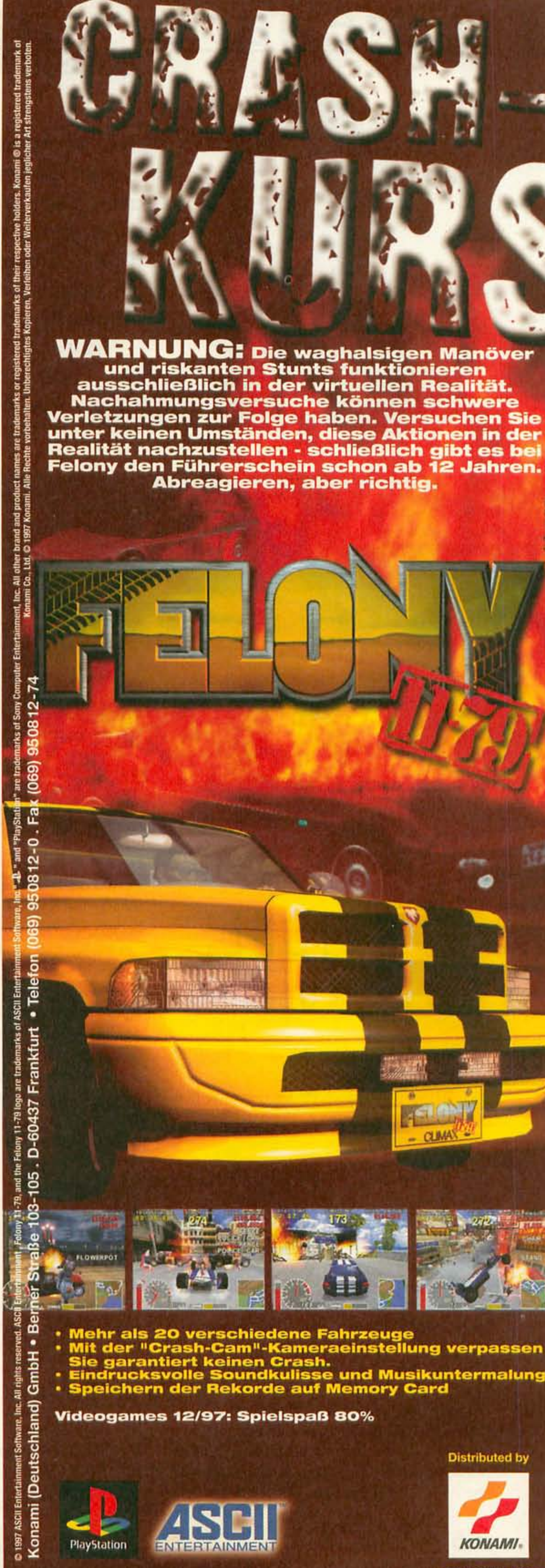
System: PlayStation
Name: Need for Speed 3
Genre: Rennspiel
Hersteller: EA
Geplanter Erscheinungstermin:
März 1998

Quo vadis Sega?

Jetzt ist's raus! In einer Pressemitteilung vom 9. Januar 1998 läßt Sega-Deutschland die Katze aus dem Sack: Die neue 64-Bit-Superkonsole (Codename: Katana) wird nicht vor 1999 in Europa erscheinen. Dazu ein Zitat von Kazutoshi Miyake, Geschäftsführer von Sega Europe:" Der Fokus unserer Aktivitäten wird 1998 in einem gut ausbalancierten Verhältnis von Vorbereitungen für die Einführung der neuen Konsole und unserem bestehenden Angebot liegen." Womit klar und deutlich bestätigt wird, was Branchen-Insider schon lange vermutet haben: Der renommierte Traditionskonzern gibt sich im Duell der 32-Bit-Giganten offiziell geschlagen!

Sicherlich wird es bis dahin noch ausreichend Spiele-Nachschub für den Saturn geben, allerdings handelt es sich hierbei mehr um Nachzügler, als daß der Konsument darunter was völlig Innovatives erwarten darf. Alle noch in Arbeit befindlichen Third Party-Projekte wurden von den jeweiligen Firmenverantwortlichen gestoppt, bevor durch zu geringe Absatzchancen ein noch größerer Verlust entsteht. Schade eigentlich, denn wir wissen von vielen Spielen, die bereits fertig in den Schubladen liegen und dort wohl für immer verweilen werden. Schade auch, das es neben Nintendo keinen ernsthaften Rivalen für Senkrechtstarter Sony mehr gibt, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft und das nie zu Ungunsten des Endverbrauchers. Auch über dem großen Teich sind schlechte Nachrichten aus der Sega-Zentrale zu vernehmen. So wurden über 100 Mitarbeiter der U.S.-Belegschaft aus den Bereichen Marketing und Entwicklung entlassen. Auch einige große Kaufhaus- und Spielzeugketten wie z.B. "Toys 'R' Us" haben bereits angekündigt, den Saturn völlig aus ihrem Verkaufsprogramm zu nehmen. Lediglich einige japanische Softwarefirmen wie z.B. Capcom lassen sich von der weltweiten Negativentwicklung nicht beeindrucken und produzieren weiterhin hochwertige Saturn-Titel. Selbst die kürzlich bestätigte Allianz mit Microsoft in Bezug auf das verwendete Betriebssystem (Windows CE) der neuen Superkonsole, wird die gereizte Stimmung unter den betroffenen Saturn-Usern nicht mehr großartig heben. Wie die bereits mehrfach enttäuschte Sega-Gemeinde auf eine Zwitter-Konsole (halb PC, halb Videospiel) im nächsten Jahr reagieren wird, steht wiederum auf einem anderen Blatt geschrieben. Denn was nutzt die tollste 64-Bit-Technologie, wenn überwiegend lieblose PC-Konvertierungen für das neue System erscheinen werden? Damit jetzt kein falsches Bild entsteht, wir bedauern diese aktuelle Marktentwicklung zutiefst, werden aber keinesfalls den redaktionellen Anteil über Saturn-Spiele reduzieren. Video Games berichtet weiterhin in vollem Umfang über Segas 32-Bitter und allen Neuentwicklungen (inklusive dem Automatenbereich). Darauf unser Ehrenwort!

ws



Hättet Ihr nicht so fleißig Basisarbeit geleistet, wären die letzten paar Wochen an meinem öden Tisch verdammt schläfrig ausgefallen. So war der letzte harte Winterabschnitt aber ganz vergnüglich auszuhalten dank der vielen originellen Zeichnungen, Kommentare und Anregungen. Viele optimal ausgestatteten Leser machen inzwischen sogar exzessiv Gebrauch von meiner Emil-Tipadresse (findet sich auf Seite 57), was ich ausgesprochen dufte finde. Bitte nur weiter so, liebe Leut', das Jahr 2000 ruft nicht umsonst!







In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION

Castlevania – Symphony of the Night

Micha Baisotti aus CH-Olten hat anstatt einer langen Textkomplettlösung gleich das gesamte Gemäuer mit all seinen Geheimräumen und den Fundorten der wichtigsten Gegenstände aufgezeichnet. Mit Hilfe der dazugehörigen Legende dürfte es allerdings auch so kein Problem sein, das erste Schloß zu beenden. Danach verändert sich im Prinzip nicht viel, da das zweite Schloß mit dem ersten eigentlich identisch ist. Hier steht lediglich alles auf dem Kopf. Anmerkung: Um ins zweite Schloß zu gelangen, dürft Ihr Richter am Ende nicht besiegen. Benutzt statt dessen die Holy Glasses. Mit ihnen könnt Ihr eine grüne Kugel erkennen, die um Richter herum schwebt. Diese müßt Ihr zerstören, um ins zweite Schloß vorgelassen zu werden.

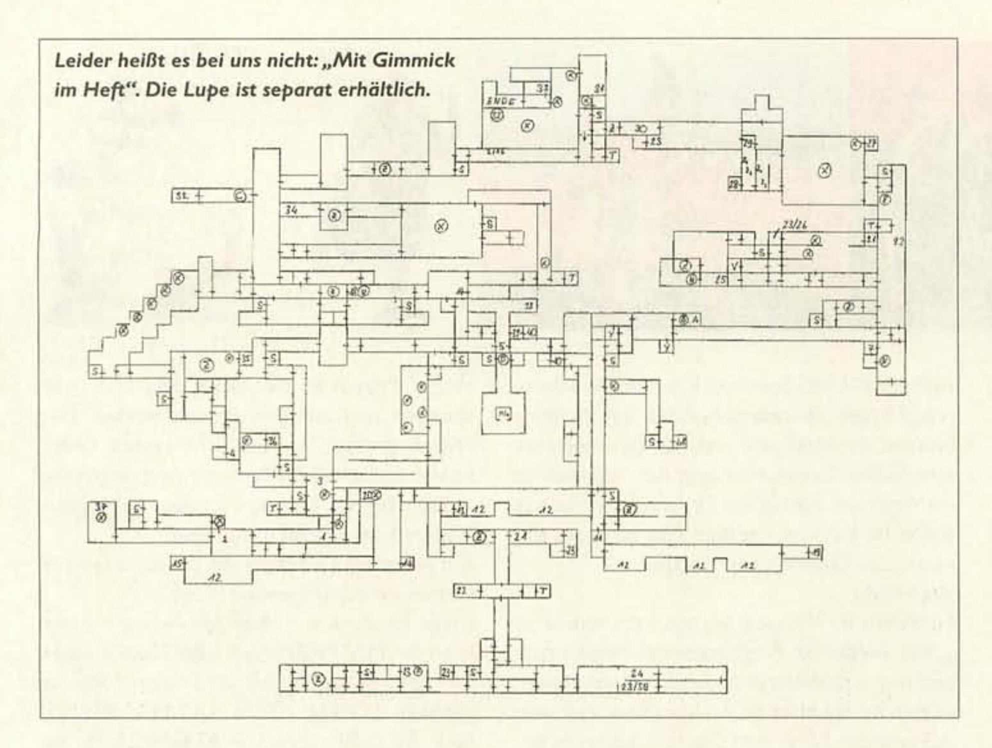
Buchstabenlegende:

A: Dieser Schalter zerstört die beiden Steine oberhalb Raum "Y".
B: Um diese Türen zu öffnen, benötigst Ihr das "Jewel of Open"-Symbol (beim Verkäufer erhältlich).
C: Um diesen Ort zu durchlaufen, müßt Ihr die "Spike Breaker Armor" tragen.
D: Um diesen letzten Geheimraum zu betreten, müßt Ihr den Goldring und Silberring tragen.
N: Diese Türen sind nur als Nebel zu passieren.
S: Speicherstation
T: Teleporter
V: Verkäufer
X: Diese Orte sind nur als Fledermaus, Nebel oder mit einem Doppelsprung zu erreichen.
Y: Um diese beiden Steine zu zerstören, müßt Ihr den Schalter "A" drücken.
Z: Zwischengegner

HG: Holy Glasses
SB: Spike Breaker Armor
SR: Silber Ring
GR: Gold Ring

ZAHLENLEGENDE:

1: Nahrungsmittel in der Treppenstufe
2: Nahrungsmittel im Felsen
3: Zoe-Würfel
4: Die Wand links unten mit der Waffe zerstören.
5: Hier ist folgendes zu tun:
– um in der Mitte hochzukommen, müßt Ihr Euch als Fledermaus verwandeln.
– wartet, bis sich die linke Statue verschiebt, und Ihr gelangt nach links oben.
– um die rechte Statue zu bewegen, müßt Ihr die Uhr als Nebenwaffe verwenden.
6: Spirit Orb
7: Die Wand links unten zerstören und danach ca. eine Minute regungslos im Loch stehen bleiben. Jetzt erscheint ein Lift, und Ihr gelangt in den unteren Raum.
8: Schlagt mit der Waffe ein paar Mal an den Hebel, um den Lift in Betrieb zu setzen.
9.1: Faeri Scroll
9.2: Soul of Wolf (Wolfssymbol)
10: Die Wand links mit der Waffe zerstören.
11: In der linken unteren Ecke könnt Ihr den Boden mit einem Angriffskick zerstören. Angriffskick: Führt den Doppelsprung aus (siehe Punkt 16, Leap Store), drückt nach unten und dann nochmals den Sprungknopf.
12: Die Unterwasserorte hier nur mit dem Schnorchel (siehe Punkt 19) erforschen.
13: Dieser Ort ist erst später zugänglich.


Leider heißt es bei uns nicht: „Mit Gimmick im Heft". Die Lupe ist separat erhältlich.

14: Rennt nach rechts durch den Wasserfall. So erreicht Ihr diesen Raum.
15: Merman Statue
16: Leap Store (Doppelsprung)
17: Die Mauer rechts unten mit der Waffe zerstören.
18: Form of Mist (Nebelsymbol). Wenn Ihr den Schalter links am Boden betretet, könnt Ihr den Lift benutzen.
19: Holy Symbol (Schnorchel)
20: Nachdem Ihr hier den Wandschalter betätigt habt, zur Holzbrücke oberhalb von Raum 13 gehen. Lockt das Skelett in die Nähe der Brücke, damit es mit seinem Faß die Brücke zerstört und Ihr durch das Loch nach unten gelangt.
21: Nur erreichbar, wenn die "Demon Card" aktiviert ist.
22: Demon Card
23: Wand links mit der Waffe zerstören.
24: Hier könnt Ihr nur mit der Fledermaus durchfliegen. Benutzt dazu das Echolot (siehe Punkt 34), um in der Dunkelheit zu sehen.
25: Soul of Bat (Fledermaussymbol)
26: Faeri Card
27: Fire of Bat (Feuergeschoß für die Fledermaus)
28: Um in diesen Raum zu kommen, müßt Ihr folgendes tun: In der Wand befinden sich vier Zahnräder (Z1-Z4). Bei jedem Treffer mit der Waffe hört Ihr ein "lautes" Klicken. Schlagt so oft auf die Zahnräder ein, bis diese jeweils mit einem "leisen" Klicken einrasten. Danach öffnet sich die Geheimtür.
29: Wand oben rechts zerstören.
30: Einfach mal die Wände auspeitschen, oft kommen Gegenstände zum Vorschein.
31: Ghost Card
32: Power of Mist (nur als Fledermaus zu erreichen)
33: Um die versteckte Treppe zum Vorschein zu bringen, am Rand beim Kerzenständer hochspringen und an die Wand schlagen. Daraufhin erscheint ein Schalter, den Ihr nur noch betätigen müßt. Jetzt könnt Ihr über die Treppe nach oben.
34: Echo of Bat (Echolot)
35: Bat Card
36: Skill of Wolf
37: Power of Wolf
38: Gravity Boots (Supersprung: Erst nach unten, dann nach oben und danach den Sprungknopf drücken)
39: Alucard-Schild
40: Alucard-Rüstung und -Schwert



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns wie gehabt um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Weißkittel seines Vertrauens.

SONY PLAYSTATION

Final Fantasy VII

Christian Gottschow aus Bergheim hat auch eingesehen, daß eine Komplettlösung bei dem enormen Umfang von FF7 nie die Chance hätte, berücksichtigt zu werden und sich daher auf einige ausgewählte Hilfestellungen beschränkt. Die anderen Einsender mögen bitte nicht zu enttäuscht sein, nächsten Monat geht's



weiter. Eine Anmerkung noch wegen der letzten Ausgabe: Mit der Stadt war, auf die deutsche Pal-Version bezogen, "KALM" gemeint (allerdings scheint der Geld-Trick doch nur bei den NTSC-Versionen zu funktionieren, also vergeßt die Schote besser).

Chocobo-Zucht

Egal welche Chocobos Ihr fangt, bei der Kontrolle im Stall wird dank der tollen Übersetzung ins Deutsche kein GROSSER oder GUTER Chocobo dabei sein. Die gemeinten Chocobos werden als TOLLE Chocobos bezeichnet und lassen sich westlich der Raketenabschussbasis am besten fangen. Füttert sie, bis keine Verbesserung mehr möglich ist, dann auf nach GOLD SAUCER, wo Ihr beim Rennen eure Chocobos verbessert. Haben ein weiblicher und männlicher Chocobo die S-Klasse erreicht, ab zur Farm. Bei den Preisen, die Ihr gewinnt, sollet Ihr möglichst immer das GP nehmen. Nur Substanzen wie FEIND WEG, GEGENANGRIFF und das wertvolle Elixier sollte man nehmen. Wieder auf der Farm, werden die beiden S-Klasse-Chocobos gepaart. Ihr nehmt dafür die Karobnuss, welche Ihr vom großen Monster im Norden in der Nähe der Ausgrabungsstelle bekommt. Die S-Klasse erhöht die Chancen, einen Berg- oder Fluß-Chocobo zu erhalten. Habt Ihr ein weibliches und männliches Exemplar (1 x Berg, 1 x Fluß-Chocobo), wieder füttern bis keine Verbesserung möglich ist, wieder die Rennen gewinnen bis zur S-Klasse. Nun den Fluß mit dem Berg-Chocobo paaren, wieder die Karobnuss benutzen und Ihr erhaltet den Berg-Fluß-Chocobo. Dieser sollte nach der Fütterung ca. 122 km schnell sein und 999 Ausdauer besitzen. Um den Ozean-Chocobo zu züchten, müßt Ihr den Berg-Fluß-Chocobo mit einem anderen S-Klasse Chocobo paaren. Ihr benötigt die Zeyonuss, welche es auf einer kleinen Insel im Nord-Osten gibt. Und Ihr braucht viel Glück! Wenn Ihr mit ihm später in der S-Klasse viele Rennen gewinnen könnt, erhaltet Ihr irgendwann als Belohnung mehrere Preise. Bei den Rennen solltet Ihr inzwischen 1000 GP gewonnen haben. Und die werden jetzt vernünftig eingesetzt und zwar in der KAMPFARENA!

Ein Kampf kostet 10 GP. Ihr habt also genügend Startkapital. An den Automaten kurz vor dem Ausgang könnt Ihr Eure gewonnenen Kampfpunkte aus der Arena eintauschen. Wichtige Gewinne sind hier die Substanzen FEIND AN-LOCKEN (250 KP), PRÄVENTIV-MAßNAHME (1000 KP), GESCHWINDIGKEIT (4000 KP) - sollte man dreimal holen - und 2x AUFRUF (64000 KP).

Es müssen also ca. 78000 Kampfpunkte gewon-











Ausnahmsweise gibt's bei FF7 diesmal keine Bilder vom Spiel, sondern einige erlesene Studien aus den Programmierstuben von Square zu bewundern, die wir Euch nicht vorenthalten wollten.

nen werden, und das dauert einige Zeit, da man nur zwischen ca. 100 KP und 16000 KP gewinnen kann. Um die höchste Punktzahl zu erreichen, sollte man immer alle 8 Kämpfe durchfighten. Da die letzten zwei Gegner durch die Handicaps teilweise recht schwer sein können, empfiehlt sich folgende Ausstattung für den Kämpfer: Die stärkste Waffe, Zauberarmband und Schleife oder Schutzbit. Mit diesen Substanzen sollte man eigentlich alle Kämpfe gewinnen: Heilen, Wiederherstellen (Regeneration muß anwählbar sein), Ultima oder Komet in Verbindung mit Quadrazauber, Geschwindigkeit, Doppelangriff, HP Plus (2x), Gegenangriff (wichtig!), Typoon, 2xObjekt, Hades, 2xZauber, Feindeskönnen, Barriere und Zeit.
Zuerst zaubert man SCHNELL und WAND auf sich selbst; sehr wirksam hat sich Feindkönnen mit BÖSER ATEM erwiesen. BÖSER ATEM verwandelt 90% der Gegner in ungefährliche Kreaturen. Ähnliche Wirkung wie Hades!!
Als nächstes Regeneration einsetzen, sollte ständig aktiv sein. So seid Ihr gut geschützt. Achtet darauf, genügend Äther dabei zu haben. Beim Verlassen der Kampfarena verfallen die KP, also immer erst eintauschen. Sprecht danach mit dem Mädchen am Ende der Treppe. Sie gibt Euch ein Geschenk.

WEITERE TIPS:

FORD CONDOR

Im Laufe des Spiels kann man hier später die Substanz ALLE kaufen. Sie kostet 20000 Gil, lohnt sich aber.

U-BOOT STATION

Bevor Ihr das erste mal das U-Boot erobert, durchsucht alle Kisten. Hier findet sich die Levitanschuppe, mit der Ihr in Yuppis Heimatstadt im Gebirge das Feuer verdrängen könnt. Später dürft Ihr den Gang betreten, der zuerst versperrt wird, um Euch das rote U-Boot zu greifen. Mit ihm könnt Ihr zu dem abgestürzten Flugzeug, welches sich im Küstengebiet nahe Gold Saucer befindet. Hier lauern sehr, sehr harte Gegner, aber Ihr findet dort die wichtige HADES-Substanz. Habt Ihr die schweren Kämpfe überstanden, fahrt Ihr Richtung Norden. Ihr findet sehr weit nördlich einen unterirdischen Tunnel. Hier liegt der Schlüssel für die Verlorene Stadt. Dem Unterwassermonster solltet Ihr tunlichst aus dem Weg gehen, es gibt kaum eine Chance, es zu schlagen.

WEAPON

Nachdem Ihr Weapon besiegt habt, taucht er später wieder auf. Fliegt gegen ihn (müßt Ihr öfters machen). Wenn er in der Luft steht, kommt es zum Kampf. Habt Ihr ihn irgendwann so weit, daß er in der Nähe vom Cosmo Canyon in der Luft steht, könnt Ihr ihn besiegen. Ihr erhaltet (Feindkönnen) Schattenflame und die Ultimative Waffe. Ist Weapon zerstört, gibt es einen großen Krater. Von hier könnt Ihr auch ohne Berg-Chocobo zum Insektenwald.

INSEKTENWALD

Der erste Abschnitt sollte kein Problem sein. Im zweiten Abschnitt einen Frosch nehmen, auf die Erhöhung stellen, den Frosch nach links schmeißen, und auf die kleine Pflanze stellen. Nun warten, bis der Frosch wieder herausspringt und man zum Kessel geschleudert wird. Den Kessel nehmen und auf eine der großen Pflanzen schmeißen, die daraufhin zuschnappt und eine neue Substanz freigibt.
Im dritten Abschnitt so vorgehen: An der Gummipflanze nach oben ziehen lassen. Links runter, Gegenstand einsammeln. Wieder nach rechts in den dritten Abschnitt, wieder hoch, oben rechts alles absuchen und nach unten gehen. Auf dem Seil weiter nach unten, ein Insekt einsammeln, zum Kessel hoch, wieder runter, Kessel in die große Pflanze schmeißen, Insekt nehmen, an der Pflanze vorbei, hinten nach links rüber, neues Insekt nehmen, vor Baumloch stellen, Insekt ablegen, nun springt ein Frosch raus, den greifen wir uns, nach rechts, Frosch in die kleine Pflanze, rüberspringen und auf den Frosch warten. Den Frosch greifen, zur Schlucht rechts laufen, Frosch in die kleine Pflanze, draufspringen und warten, bis der Frosch uns rüber schleudert. Anders kommt man nicht rüber.
Auf jeden Fall solltet Ihr die Substanz Feindeskönnen immer ausgewählt haben.
Einige Feinde – vor allem am Anfang – geben Euch den MATRAZAUBER oder TRINE, welche sehr effektiv sind. Später erhält man noch den genialen BÖSEN ATEM, ULTIMA, PANDERAS BÜCHSE und SCHATTENFLAME (als WEAPON).
Sobald Ihr auf der dritten CD in den Krater im Norden könnt, ist es ein Leichtes, Eure Figuren und Eure Substanzen aufzuwerten. Vergewissert Euch, daß Eure Waffen die Substanzen mindestens NORMAL aufwerten.
Gerade starke Waffen, wie z.B. die Ultimative Waffe, geben keine APs an die Substanzen ab. Die Gegner sind am Anfang des Kraters ziemlich hart; dem Drachen schleudert Ihr HADES oder BÖSEN ATEM entgegen und dann feste auf die Glocke geben. Im vierten Abschnitt, wo Ihr Eure Gefährten trefft, geht Ihr links runter, im darauffolgenden Bild wieder rechts. Und jetzt geht's los. Die Gegner hier sind nicht so gefährlich. Eure Helden sollten (mit HP-PLUS) so etwa 6000-7000 Health besitzen. Hoffentlich habt Ihr genügend Elixiere dabei, nicht MEGA-ELIXIER! Einer Eurer Helden sollte die Substanz BEENDEN aktiv haben. Hier gibt es den









Gegner Kessel - Gib mir Elixier. Dieser ist nur zu besiegen, wenn Ihr ihm ein Elixier gebt und dann draufhaut. Solltet Ihr keine Elixiere mehr haben, müsst Ihr ENTKOMMEN zaubern. Es lohnt sich auf jeden Fall, gegen sie zu kämpfen, da Ihr 8000 Exp. 1000 Ap und 1 Turbo-Äther erhaltet (über 60 Turbo-Äther sind hier drin). Verschwendet also keine Elixiere im Spiel. Master Tonberry, der mit Jedermanns Alptraum angreift, ist gefährlich. Direkt HADES aktivieren und dann zuschlagen. Die Substanz TOTSCHLAG sollte hier in Verbindung mit AUCH STEHLEN benutzt werden, ebenso STEHLEN/ÜBERFALL, damit Ihr ihm sein Elixier klauen könnt. Der Gegner Springkugel ist auch nett. 2400 AP plus 3 Turbo-Äther!!!! Geht Ihr später nach rechts weiter, seht Ihr ein strahlendes Licht. Ihr solltet es genau untersuchen, ebenso den oberen grünen Rand dieses Raumes. Hier warten zwei angenehme Überraschungen. Verlaßt Ihr diesen Raum, fallt Ihr in einen kreisförmigen Raum. Geht NICHT nach links, da es dort zum Endgegner geht. Bewegt Euch lieber nach oben, setzt hier den Speicherpunkt und geht nach rechts weiter, Schätze suchen. Da der gesamte Kraterkomplex kreisförmig ausgelegt ist, gelangt Ihr ohne Probleme wieder zurück. Ihr könnt auch später von der Stelle, wo Ihr Eure Verbündeten getroffen habt, nach rechts gehen und suchen.

Ihr braucht Geld? Kein Problem. Sobald die Substanz ALLE auf der Masterebene ist und sich reproduziert, könnt Ihr die neue ALLE-Substanz einsetzen und aufbauen. Für das alte ALLE bekommt Ihr beim Verkauf über 1.400.000 Gil!!

Ihr habt die Substanz NACHAHMEN? Gut, sie ist sehr wertvoll. Wenn einer Eurer Kämpfer z.B. HADES aufruft und der nächste Kämpfer nach ihm NACHAHMEN benutzt, ruft dieser auch HADES auf, selbst wenn er die Substanz gar nicht besitzt. Hat der Kämpfer vor ihm den 4xSchlag ausgeübt, tut dieser es auch. Jede Aktion des vor ihm Kämpfenden wird nachgeahmt, was ganz schön durchschlagende Ergebnisse mit sich bringt (z.B. bei 2xZauber Neo-Bahamut in Verbindung mit Quadra-Zauber).

Sony Playstation

Alle unsere Cheats werden in der Zeile mit den PS-Symbolen aktiviert (siehe links im Bild).

Command & Conquer 2

Michael Wolf aus Oppelhain war zwar letzten Monat mit den Paßwörtern zu spät dran, dafür haben seine Cheats jetzt voll eingeschlagen. Die Schummelkombinationen werden im Gegensatz zu C&C 1 alle mit der O-Taste (bzw. mit der rechten Maustaste) eingegeben. Ihr dürft die Tastenfolgen diesmal nicht direkt, so wie sie hier stehen, eingeben, sondern müßt die ent-

sprechenden Tasten im Menü anklicken. Wechselt dazu per Druck auf die △-Taste in besagtes Menü. Der Cursor befindet sich zuerst auf der Bauoption, weiter oben befinden sich die vier Symbole des Sony-Pads, darüber das Dollarzeichen und der Schraubenschlüssel. Die Cheats werden in der Zeile mit den Sony-Symbolen aktiviert, indem Ihr mit dem Cursor nacheinander auf die entsprechenden Symbole geht und jeweils mit der O-Taste bestätigt. Wenn Ihr einen Cheat falsch eingegeben habt, dann müßt Ihr das Menü erst wieder verlassen und eine Aktion starten, wie z.B. ein Gebäude errichten und wieder abreißen, um danach erneut einen Code einzugeben.

Geld Cheat: .... □□O×△O
Atombombe: .... O×O△□△
Karte aufdecken: .... □△O×△□
Chronosphären-Shift: .... △OO□□×
"Das eiserne Fort": .... O□O×□△
Bombenluftangriff: .... □×OO×△
Level beenden: .... ×□□O△O





Der Movie-Player-Cheat erlaubt es Euch, sämtliche Siegeranimationen anzuschauen.

SONYPLAYSTATION

VMX Racing

Auch wenn einige Leser die Namen Patrick, Fabri oder Spenge bald nicht mehr hören können, außer ihm hat einfach niemand die nachfolgenden Tips eingesandt. Sämtliche Tastenkombinationen müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden, und nicht im Pausenmodus.

Disco Mode (alles wird sehr bunt):
×, O, □, ×, ×, △, △, ×, Select



Auf dem Aqua-Court gelten andere Spielregeln, zumindest in physikalischer Hinsicht.

Koordinaten (der Entwickler) während des Spiels anzeigen:
↓, ↑, ←, ↑, ↓, →, →, ↓, Select
Schattenspiele:
□, □, ×, △, O, □, ×, □, Select
Farbenspiele:
△, ×, △, □, □, △, O, ×, Select
Techno-Funk Song:
←, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, →, Select
Veränderungen bei der Landschaft:
↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select
Movie Player (× drücken, um zu Unterbrechen, Select zum weiterdrücken):
O, ×, □, O, □, △, △, O, Select

SONY PLAYSTATION

NBA Live '98

Alexander Olma aus dem Waldwinkel zu Stuhr bescherte uns jüngst folgende Liste mit einigen wirklich ausgefallenen Cheats zu EAs diesjährigem Live-Aufguß. Um allerdings zum Cheat-Menü vorzustoßen, wo dann Alex' Codes eingegeben werden können, bedarf es einiger Vorarbeit. Stellt zu Beginn erst mal optionstechnisch alles so ein, wie Ihr es sonst auch immer macht, entscheidet Euch für irgendein Team und bestätigt. Erst kurz bevor es dann eigentlich losgehen würde, im "benutzer log"-Bildschirm (wo jeder Spieler seine individuellen Voreinstellungen auf Memory Card abspeichern kann), geht die Cheaterei los. Tut hier so, als ob Ihr ein neues Benutzerprofil anlegen wolltet und wählt als Namen für dieses Profil "Secrets". Gleich nachdem Ihr bestätigt habt, erscheint nun ein neuer Menüpunkt namens "BONUS FEATURES". Wählt diesen an. Jetzt dürft Ihr loslegen und die unten aufgeführten Codes eingeben:

1. Secret Code: Seaweed
Beschreibung:
Unterwasserplatz mit einer optischen Verzerrung. Besonders sehenswert: die Luftblasen der atmenden Spieler.
2. Secret Code: Scary
Beschreibung:
Das Home-Team läuft in Halloween Kostümen (Alien, Geist, Clown) rum.





Bild ganz oben: Hier, im "benutzer-log"-Screen, werden die Secrets aktiviert. Auf die Gretchenfrage im unteren Bild antwortet Ihr "Beides".

3. Secret Code: Freaky
Beschreibung:
Das Gast-Team läuft in Halloween Kostümen (Alien, Geist, Clown) rum.
4. Secret Code: Cloak home
Beschreibung:
Manche Spieler des Home-Teams sind unbesiegbar.
5. Secret Code: Cloak away
Beschreibung:
Manche Spieler des Gast-Teams sind unbesiegbar.
6. Secret Code: Eyepatch
Beschreibung:
Erstelle einen Spieler mit Augenklappe (per Editor).
7. Secret Code: Monocle
Beschreibung:
Erstelle einen Spieler mit Monokel.
8. Secret Code: Toque
Beschreibung:
Erstelle einen Spieler mit Damenhut (Toque).
9. Secret Code: Prisoners
Beschreibung:
...cool...
10. Secret Code: Lizard
Beschreibung :
Chamäleon-Home-Team
11.Secret Code: Reptile
Beschreibung:
Chamäleon-Gast-Team
12. Secret Code: Pin rocks
Beschreibung:
Überraschung!!

SEGA SATURN

wipEout 2097

Die Cheats für die PSX-Version sind ja hinlänglich bekannt, deshalb kommen hier endlich auch mal die für'n Saturn zur Sprache (von Patrick Fabri/Spenge, falls es wen interessiert):

Animal Mode
Nach dem Einschalten L + R + ↓ bis zum Titelbild gedrückt halten.

Phantom Class
Im Hauptmenü den Cursor auf CLASS AND TRACK bewegen, und während man L + R + ↓ gedrückt hält, A, A, B, B, C, C drücken.

Alle Strecken für jede Klasse
Im Hauptmenü den Cursor auf CLASS AND TRACK bewegen, und während man L +R + ↓ gedrückt hält, X, X, Y, Y, Z, Z drücken.

Piranha Team
Im Hauptmenü den Cursor auf TEAM bewegen, und während man L + R + ↓ gedrückt hält, A, X, B, Y, C, Z drücken.

Alle Waffen
Während des Spiels L + R+ ↓ halten und A, A drücken.

Schild wiederauffüllen
Während des Spiels L + R + ↓ halten und B,B drücken.

Unendliche Zeit
Während des Spiels L + R + ↓ halten und C, C drücken.

Chaingun
Während des Spiels L+R+↓ halten und X,X drücken.

Unendlicher Auto-Pilot
Während des Spiels L + R + ↓ halten und X, Y, Z, X, Y, Z, X, Y, Z drücken.

Wire Frame Mode
Den gab es bei der PSX-Version aber nicht. Für den Drahtgittermodus hält man wiederum während des Spiels L + R + ↓ und drückt Z, Z.

SONY PLAYSTATION

Test Drive 4

Jan Wargalla aus Würselen hat als Ergänzung zu den beiden "Codes" in der Video Games Januarausgabe noch zwei weitere aufgetrieben. Codes in Anführungszeichen deshalb, weil Ihr erst eine Bestzeit erfahren müßt, um diese dann in der Highscore-Liste eingeben zu können. Tragt Ihr Euch dort als "MJCIM.RC" ein, gibt's als Belohnung winzige Wagen. Mehr Nitros erhaltet Ihr durch den Namen "WHOOOOSH".

SONY PLAYSTATION

Grand Theft Auto

Hendrik Bauer aus Esslingen, bekennender Autodieb und Falschfahrer, hat Cheat-technisch alles unter Kontrolle. Verschiedene Codes dürfen hier eingegeben werden, indem Ihr einfach die Fahrer umbenennt. Fangen wir gleich mit dem effektiv-





Level-Select, etc., etc. durch BSTARD (oben) und viele, viele Punkte bei WEYHEY (Bild unten).

sten an: Wem das Ganovenleben zu stressig ist, der gibt als Spielernamen "**BSTARD**" ein und erhält postwendend einen Level-Select, alle Waffen, volles Schutzschild, unlimited Ammo, Koordinatenanzeigen, aber auch das höchste Fahndungslevel. Wer gemächlicher einsteigen will, beginnt einfach mit "**FECK**" (Liberty 1+2), "**TVTAN**" (je beide Liberty City- und San Andreas-Level), "**URGE**" (fünf Missionen) oder mit "**TURF**" und "**CAPRICE**" (alle sechs Städte). "**MADEMAN**" bietet zusätzlich zu allen drei Städten/ sechs Missionen noch alle Waffen, und "**THESHIT**" dasselbe, nur alle Waffen unendlich und 99 Leben. Bei "**WEYHEY**" startet Ihr mit 9999990 Punkten, während "**CHUFF**" die Bullerei außen vor läßt (funktioniert nicht beim höchsten Fahndungslevel).
"**BLOWME**" läßt dagegen die Koordinaten erscheinen, und "**EATTHIS**" erhöht Euer "Wanted-Level" auf Stufe 4. Bei "**GROOVY**" sind alle Waffen von Anfang an verfügbar, allerdings ist noch keine Mission geklärt.

SONY PLAYSTATION

TOCA Touring Car Championship

Obschon wir im letzten Heft bereits satte elf Codes enthüllt haben, war das noch lange nicht das Ende der Fahnenstange, wie uns Daniel Neumann aus Bodenstedt deutlich vor Augen führte: Sieben weitere Codes hat dat Bürschli aufgetrieben. Wie schon gehabt, müssen die Codes als Fahrernamen eingegeben werden. Nach jedem richtigen Cheat-Namen sagt der Sprecher dann "Cheat Mode enabled", und der von Euch zuvor eingegebene Name verschwindet wieder. Ihr könnt somit beliebig viele Codes gleichzeitig aktivieren bzw. nachträglich auch immer noch Euren richtigen Namen hinzufügen.

CODE	EFFEKT
CMCATDOG	Katzen- und Hunderegen
CMUPSIDE	Alles kopfüber
PATSCREEM	Strecken spiegelverkehrt
CMHANDY	Wulstige Fahrerhände
JHAMMO	Alle Strecken + Lava-Level
CMFOLLOW	Fernsehkamera
CODIES	Fette Scheibenwischer

SONY PLAYSTATION

Felony 11-79

Da Tet das japanische Original "Runabout" seinerzeit bis zum Umfallen gespielt hat, bedienen wir uns der Einfachheit halber schnell seiner Notizen. Um nämlich alle 18 versteckten Fahrzeuge freizuschalten, müßt Ihr auf den drei Kursen jeweils unterschiedliche Ziele erreichen. Manchmal genügt es, jede Strecke innerhalb des normalen Zeitlimits zu bestehen (so für LAN, NSR, GT5, BUS, DTK und LIM), für andere Karren ist eine bessere Zeit oder zusätzlich noch eine bestimmte Schadensumme nötig, aber seht selbst:

NEUES FAHRZEUG	AUFGABE
PCS	Down Town innerhalb vier Minuten schaffen.
GTI	Sea Side innerhalb vier Minuten schaffen.
DBL	Metro City innerhalb vier Minuten schaffen.
VPR	In Down Town zusätzlich mindestens 1 Million $ Schaden anrichten.
ELS	In Sea Side City zusätzlich mindestens 2,5 Millionen $ Schaden anrichten.
360	In Paris mindestens zusätzlich 2,5 Millionen $ Schaden anrichten, um den VW Käfer klarzumachen.
FI	Metro City schaffen, ohne Schäden anzurichten.
PLC	Sea Side schaffen, ohne Schäden anzurichten.
TNK	Den Panzer gibt's nur, wenn Ihr Paris übersteht, ohne Schäden anzurichten.
GTK	Das Müllauto erhaltet Ihr, wenn Ihr mit ca. 120 Meilen durch die Radarfalle in Sea Side City rast.
SSP	Fahrt mit 150 Sachen an der Radarfalle in Sea Side vorbei, um Euch das Straßenreinigungsfahrzeug zu verdienen.
RCC	Das ferngesteuerte Auto ist recht leicht zu ergattern, wenn man weiß wie: Fahrt bei Metro City einfach in das Shopping Center rein. Dort befindet es sich links hinten an der Wand bei der Kasse.

SONY PLAYSTATION

NHL '98

Nicht nur bei TOCA, sondern auch bei NHL '98 darf nachgelegt werden. Außer **STANLEY**, **NHLKIDS**, **BIGBIG** und **BRAINY** (siehe VG 01/98) stehen dem glücklichen Besitzer dieser hochkarätigen Scheibe noch weitere Überraschungen ins Haus. Zu aktivieren übrigens wieder über die Paßworteingabe im Hauptmenü:

PLAYTIME	Riesige Torhüter
EAEAO	EA Sports-Team
FREEEA	Die EA Sports-Entwickler befinden sich auf der Sign-Free-Agent-Liste

SONY PLAYSTATION

Z

Die Bitmap Geschwister haben brüderlich ihre Codes mit uns geteilt, und das habt Ihr jetzt davon (Kombinationen jeweils als Paßwörter eingeben):
Besser ausgerüstete Einheiten:
□ ○ × △ △ × ○ □



Das Polizeiauto gibt's sinnigerweise nur, wenn Ihr den zweiten Kurs ohne Crashs übersteht.



Der Panzer ist ähnlich schwer zu bekommen: Paris darf keinen Kratzer abbekommen.



Paßwort fürs letzte Level eingeben, „Level nochmal“ auswählen, und schon ist der Level Select perfekt.

Unverwundbare Einheiten
□ △ ○ × × ○ △ □
Levelanwahl
△ △ × ○ △ △ × ○
Nach Eingabe des letzten Codes dürft Ihr allerdings nicht "Neues Spiel" bestätigen, sondern müßt auf "Level Wiederholen" gehen. Hier könnt Ihr dann jedes Level direkt anwählen.

Wollt Ihr den witzigen Abspann sehen, dann benötigt Ihr außerdem auch noch die Kombination für den Level Skip und einen zweiten Controller: Gebt vor dem Spiel im Paßwortmenü × △ □ ○ △ ○ × □ wie zuvor ein und wählt danach Level Nr. 20 an. Drückt jetzt während des Spiels auf dem zweiten Joypad die △-Taste, und schon könnt Ihr die Schlußsequenz anschauen.

SONY PLAYSTATION

Tomb Raider 2

Jörg Tittel aus B-Tervuren gesellt sich nach längerer Pause auch wieder zur aktiven, schreibenden Leserschaft hinzu. Einen versteckten Raum hat er in Laras Haus ausfindig gemacht... So geht's:

• Zum Haupteingang gehen und die Tür öffnen. Man sieht zwei Gänge links und rechts von der Uhr. Im rechten wird sich nach Aktivieren des "Cheats" eine versteckte Tür öffnen.

• Haupteingang wieder nach draußen verlassen und links in das Labyrinth gehen. Dort immer links gehen, falls man vor einer Gabelung steht, sonst rechts, wenn es nicht anders geht. Man erreicht am Ende eine Ziegelmauer, vor der sich zwei schmale Eingänge befinden. Den ersten (gleich rechts um die Ecke) betreten, ins Loch fallen lassen, am Ende des Gangs hochziehen (Fackeln nehmen), den Knopf drücken. ACHTUNG: Es folgt eine kleine Animation, und die versteckte Tür öffnet sich, aber nur für eine sehr kurze Zeitspanne! Schnell zurück rennen (jetzt im Labyrinth logischerweise immer rechts gehen, wenn möglich), und die Tür betreten. Phew, geschafft! Die Treppe führt in den Keller, wo man außer einigen Truhen und einer ägyptischen Statue eigentlich nicht viel bewundern kann.

Ihr solltet den Butler vor dieser Aktion jedoch un-





Für 20 Mark erfahrt Ihr in diesem Buch, wo's langgeht. TR2 ist einfach zu groß für eine Lösung im Heft...

bedingt einsperren, da er Euch ansonsten den Weg versperrt und kostbare Zeit raubt.
Butler einsperren geht übrigens so:
In Laras Haus den Kühlschrank öffnen und auf den Butler warten, bis er reinkommt. Jetzt über ihn drüber springen, den Kühlschrank verlassen und die Tür schnell wieder schließen – der Mann hatte sowieso nicht alle Tassen im Schrank.
P.S.: In Anbetracht des enormen Umfangs von Tomb Raider 2 haben wir uns entschlossen, diesmal keine Komplettlösung zu veröffentlichen, da diese – wenn sie dem Spiel annähernd gerecht werden würde – mindestens über drei Ausgaben gestreckt werden müßte. Und wer will bitteschön so lange warten, wenn er spontan irgendwo hängt. Wir empfehlen Euch stattdessen das oben abgebildete offizielle Lösungshandbuch aus unserem guten Hause. Hier sind alle schwierigen Passagen und Secrets so ausführlich erklärt, wie wir das in unserem Stammheft nie hätten tun können.

SONY PLAYSTATION

FIFA Road to the World Cup '98

Michael Wolf aus Oppelhain hat schon die ersten zwei feine Sachen rausgefunden. Wie wir das von der FIFA-Reihe aber gewohnt sind, verstecken sich bestimmt noch mehr Geheimnisse auf der CD.
Um die Werte der Spieler auf Maximum aufzustocken, geht Ihr ins Edit-Player-Menü und drückt L1, L2, ×, □, ×. Jetzt können alle Eigenschaftswerte all Eurer Spieler bis auf 99 erhöht werden.
Wenn Ihr danach noch mehr Lust auf Tricks habt, probiert das: Geht bei "Customize



Hier hat unsere Nationalziege aber ordentlich viele Punkte abbekommen (PS-Version).

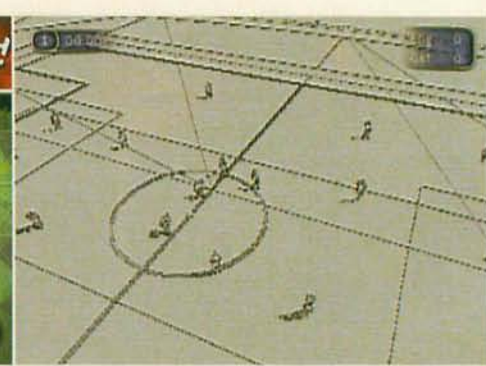
Squad" auf "Team Edit", wählt das zu bearbeitende Land und dann die Mannschaft aus. Normalerweise könnt Ihr ja den Cursor noch nicht gleich zu Beginn auf die Zeile mit dem Geld setzen. Drückt in diesem Screen einfach wieder L1, L2, ×, □, ×. Wiederholt die Eingabe der Kombination mehrere Male, so lange bis Ihr die Zeile mit dem Geld auch anwählen könnt. Jetzt dürft Ihr so viel Geld einstellen, wie Ihr wollt.

NINTENDO 64

FIFA Road to the Worldcup '98

Auch hier hatte Jan W. seine Finger im Spiel. Die Spaß-Codes werden – wie so oft – im Editiermenü eingegeben, indem Ihr einen Spielernamen der jeweils genannten Mannschaft durch die nachfolgenden neuen Kreationen ersetzt. Jeder richtig eingegebene Code wird mit einem Luftsprung des Spielers im Hintergrund quittiert. Hierzu wählt Ihr zuerst "Customize Squad" und danach "Player Edit". Geht dann mit dem Cursor zwei Felder nach unten und drückt beim Spielernamen die A-Taste, um den Namen zu ändern (mit C← löscht Ihr die vorhandenen Buchstaben).

Ghost Players
Wählt das Slovakia Team und gebt LASKO als Namen ein.
Unsichtbare Spieler
Wählt das Sheffield Team und gebt WAYNE als Namen ein.
Bleistift- und Papier-Mode
Wählt Canada und gebt MARC ein.
Schnellere Framerate
(dafür ist das Stadion weg)
Wählt ein beliebiges Team und gebt CATCH22 ein.
Winzige Spieler
Wählt Vancouver und gebt KERRY ein.
Big Head Mode
Wählt wieder das Vancouver Team und gebt ANATOLI ein.
Australia Mode
(oben und unten vertauscht)
Wählt Australien und gebt als Namen NWODEDISPU.



Im Bleistiftmodus sieht das Spielfeld so aus. Dafür ist die Frame-Rate aber jetzt extrem hoch :-)

Feedback Preview
Wählt Japan und NORIE als Spielernamen. Geht dann in den Round-Select-Screen (Qualifying Round, First Round, Final Round) und drückt Z + C← + C↑. Ihr könnt Euch ein paar coole Siegeranimationen ansehen (auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken, mit A wählen).
Heiße-Kartoffel-Mode
Wählt die Republik Irland (R Ireland, UEFA) und SPUD. Dieser Code zwingt Euch dazu oft zu passen, da Eure Spieler sonst auf ihr Köpfchen fallen.
Unsichtbare Mauern (gähhn...)
Wählt Wales und WARREN als Namen.
Unendliche Spieler-Attributpunkte
Wählt Vancouver und DAVE als Namen.
Road-to-World-Cup-Runde 2 freischalten
Wählt Japan und als Namen YUJI.
Oben und unten vertauscht
(wie bei Australia Mode)
Wählt Vancouver und TED.



Diese Ausgabe hatte leider nur ein Meisterwerk Platz. Die kranke VG-Jury entschied zugunsten der schweizer Phantasien des Lukas Geissmann.



Oben links seht Ihr Rüstung und Medipak.







An dieser Stelle im Optionsmenü müßt Ihr die Cheat-Kombinationen eingeben.

SONY PLAYSTATION

Pandemonium 2

Alle Cheat-Codes werden wie schon beim ersten Teil als Paßwörter eingegeben. Gefunden hat sie der Jan aus Würselen (schon wieder):

Volle Energie .... HORMONES
Level-Select .... GETACCES
Waffen .... MAKMYDAY
Kameraperspektive ändern ... GONAHURL
Speed Mode .... SKATBOARD
Mutanten Mode .... GENETICS
Psychedelische Texturen ...... ACIDDUDE
Monster kommen wieder .... JUSTKIDN

NEVERDIE und IMMORTAL hatten wir ja schon im letzten Heft. Für die regulären Level-Codes müßt Ihr dagegen zwei Ausgaben zurückblättern.

SONY PLAYSTATION

Broken Helix

Im Netz gesehen und oft zitiert wurden die folgenden beiden hübschen Tricks gewiß, nur scheint sie von den vielen Einsendern noch niemand richtig hingekriegt zu haben, oder wie ließe sich ansonsten das lange Schweigen bei meinen Nachfragetelefonaten erklären?
Wir erklären Euch, wie's geht:
Um ein Medipak und eine gute Rüstung für ganz umsonst abzustauben, pausiert Ihr das Spiel einfach irgendwo. Im Pausemodus drückt Ihr dann die Δ-Taste, um ins Menü zu wechseln. Hier setzt Ihr den Cursor auf den Menüpunkt "HILFETEXT", drückt gleichzeitig L1+R2, haltet diese beiden Tasten gedrückt und drückt dann noch zusätzlich O+X (auch wieder gleichzeitig drücken). Ein metallischer Bestätigungs-Beep erklingt bei korrekter Eingabe. Verlaßt Ihr das Pausemenü daraufhin wieder, seht Ihr schon, wie die beiden Teile sozusagen "angeschwebt" kommen. Um sie gleich zu benutzen, geht Ihr dann einfach noch mal kurz ins Pausemenü und schnappt Euch die Rüstung oder das Medipak.
Für mehr Munition verfahrt Ihr genauso. Am Ende des Cheats gebt Ihr jedoch bei gedrückt gehaltener L1- und R2-Taste Δ+X ein. Der Rest ist wieder gleich.

NINTENDO 64

Top Gear Rally

Nachdem wir Euch vor zwei Monaten bereits den Abspann-Cheat verraten und in die Geheimnisse des Acid Modes eingeweiht haben, folgen nun die Codes für alle Strecken und alle Wagen (die Ihr ansonsten aber auch so bekommt, wenn Ihr lange genug spielt). Die Eingabe der Codes wird jeweils an der selben Stelle gestartet. Drückt im Hauptmenü solange nach rechts, bis Ihr beim Spielmodus-Symbol angelangt seid, dem Arcade-Automaten. Hier müßt Ihr beginnen, die nachfolgenden Kombinationen einzugeben. Wundert Euch nicht, daß am Ende kein Bestätigungsgeräusch erscheint und daß durch Betätigen der diversen Tasten neue Menüpunkte geöffnet werden und Ihr Euch am Schluß der Eingaben "irgendwo" befindet. Die Cheats funktionieren trotzdem!

Beachball-Auto (BBALLCAR)
B, B, A, ←, ←, C↓, A, →

Eiswürfel-Auto (CUBRACAR)
C↓, ↑, B, →, A, C↓, A, →

Helm-Auto (UUZBALL)
↑, ↑, Z, B, A, ←, ←

Alle Autos (ALLCARZ)
A, ←, ←, C↓, A, →, Z

Alle Strecken (ALLRDZ)
A, ←, ←, →, ↓, Z

SONY PLAYSTATION

Crash Bandicoot 2

Karl-Heinz Kopp aus Düsseldorf hat als Erster folgenden 10-Leben-Quickie eingesandt: Habt Ihr das Level "Bear It" geschafft, erscheint am Rand des Leveleingangs der kleine Eisbär. Stellt Euch auf ihn drauf, geht in die Hocke (O-Taste) und springt hoch. Drückt während des Sprungs nochmal X. Eventuell müßt Ihr es öfter versuchen. Ergebnis: 10 Extraleben.
P.S.: Wollt Ihr nochmal gegen den Obermotz kämpfen, dann stellt Euch auf die mittlere Plattform im Warp-Raum, haltet L1+L2+R1+R2 gedrückt, wartet bis Crash mit der Hand nach oben oder unten zeigt und drückt zusätzlich zu den anderen vier Tasten noch auf dem Joypad nach oben.

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing

Aufgrund der vielen Anfragen zum Thema T.T. sei hier nochmals darauf hingewiesen, daß er als versteckter Fahrer existiert. Es handelt sich dabei um keine Ente (so oder so nicht). Als erstes bewiesen haben's uns Jens-Uwe und Christian Thieme aus Bad Salzungen. Die beiden hatten sich T.T. bereits letzten Dezember verdient, zu einem Zeitpunkt, als noch nicht mal Nintendos Spieletester oder irgend jemand bei uns im Hause ihn zu Gesicht bekommen hatten. Grundvoraussetzung sind natürlich alle vier T.T.-Amulettstücke. Außerdem müßt Ihr dann noch auf jedem Kurs eine bestimmte Zeit unterbieten, damit er überhaupt erscheint und Ihr im Time Trial Mode gegen ihn antreten könnt. Habt Ihr diese erste Hürde genommen, müßt Ihr ihn "nur" noch auf allen 25 Strecken schlagen. Easy, oder? T.T. als Fahrer besticht vor allem durch seine guten Fahreigenschaften im Hoover und Flugzeug. Die Grundgeschwindigkeit entspricht der von Drumstick. Ehre wem Ehre gebührt, daher im Anschluß eine Aufstellung der Thieme'schen Bestzeiten (Stand 22.12.97). Für die ersten zwanzig Kurse liegen uns außerdem die offiziellen Rare-Zeiten vor, die erzielt werden

müssen, damit T.T. überhaupt gegen Euch antritt bzw. die Zeit, um ihn zu schlagen.



Kurs:	Auftauchen:	Schlagen:	Thieme:
Rumpelsee	1:07:00	1:01:28	1:00:85
Skelettschlucht	1:37:00	1:30:18	1:29:30
Dschungelsturz	1:08:00	1:02:50	1:02:23
Brodelvulkan	1:35:00	1:30:71	1:25:63
Blauwalbucht	1:19:00	1:13:11	1:11:65
Piratenlagune	1:39;00	1:33:16	1:20:56
Mondsichelinsel	1:34:00	1:28:56	1:04:81
Schatzhöhlen	1:10:00	1:05:63	1:04:81
Frostbeulenspitze	1:53:00	1:48:00	1:46:46
Walroßbucht	2:10:00	2:06:28	2:04:01
Schneeballschlucht	1:13:00	1:06:41	1:05:96
Eisstadt	1:44:00	1:39:40	1:36:30
Windmühlenebene	2:22:00	2:13:13	2:10:40
Grünstadt	1:46:00	1:40:61	1:39:80
Felsenschlucht	2:11:00	2:02:35	1:59:75
Zauberwald	1:22:00	1:09:51	1:08:66

Fürs Weltall liegen uns noch keine gesicherten Erkenntnisse vor, was die offiziellen T.T.-Zeiten angeht, daher hier nur die Zeiten von Papa und Sohnemann Thieme als Anhaltspunkt, mit denen Ihr gewiß auf der sicheren Seite seid:
Himmelsallee 2:03:25,
Mondkatakomben 2:11:93,
Sternenstadt 2:00:66,
Raumhafen Alpha 2:03:61.

SONY PLAYSTATION



Grid Run

Sascha Nicolaus und sein Kumpane Daniel Nickel aus Berlin haben diese allen Paßwörters aus der CD rausgespielt. Hier sin' 'se:

Level	Paßwort
2	→ → △ ↓ R2 × △ R1 × ←
3	R2 ← ← ↑ ↑ R2 R1 R1 ○ ←
4	↑ × ← R1 → ← × R1 ↓ →
5	↑ → R1 □ R2 ← ↑ R2 R1 ↓
6	R2 ↑ △ △ → × ↑ × → ↑
7	R2 R1 ↑ R2 → ↑ R1 ← ↓ ↓
8	↑ △ ↑ ← ↓ ↑ ← R1 R2 △
9	→ → ○ ← ↑ △ R2 ↑ × ×
10	↓ R1 R1 ↓ → ← ← △ △ ←
11	→ ↑ ○ ↑ ← ○ × ← △ ○
12	↓ △ △ × → ○ ↓ □ △ ○
13	↑ → ← ↑ → ↑ ↓ △ ↓ △
14	↑ ← ← → ← △ □ R1 ↓ R1
15	R2 ↓ ← R1 ○ R1 R2 ○ R1 R1

Super Paßwort:

× △ → □ → ↑ ↓ △ → ↓

Hiermit erhaltet Ihr im Zweispielermodus drei neue Level (Grid Racer 1-3).

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon noch umschauen, das böse Erwachen folgt auf dem Fuße". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

X-MAS-RÄZEL-Auflösung

Wir erinnern uns, oder etwa nicht mehr? In Ausgabe 12/97 wurde gefragt "Was will uns nachfolgender Satz sagen, oder anders gefragt, was soll es bedeuten oder ganz anders gefragt, was sucht er da?
",j mk m,jn o.ljmjnnnnhbgjnkmljk,l,ököolpöooo-plllllöpöllp..-,.l,-ökö.plkl,kl,olpööl,kijnmk,ikol,io-kjlmjhnmkkjiik,mikohuji"
Zugegeben, die Sache sah sinnlos aus, dennoch war die Frage ernst gemeint. Lösungsvorschläge, wie "Rein gar nichts", "Street Fighter Ex plus alpha" oder "Ich möchte mein olympisches Spiel ohne Probleme schaffen" fielen daher astrein durch, da sie mit der bitteren Realität nicht das geringste zu tun haben. Leute, wie Andreas Schuster aus Homburg z.B., die etwas logischer überlegten, kamen immerhin zum Schluß, daß ich Tet beim Telefonieren mit Japan belauscht und dabei Protokoll geführt habe. Hätte natürlich theoretisch sein können, doch in diesem Fall wäre irgendwann das obligatorische "Mushi, mushi, plapper, plapper, Tetsuhiko Hara, plapper, plapper Video Games etc." gefallen und nicht nur unverständliche Grunzlaute. Schöner Versuch, war aber leider daneben, Andreas! Am nahesten dran waren letztlich Sebastian Menne aus Bad Zwesten-Oberurff und Kalle Hofmann aus Berlin mit ihren Vorschlägen. Sebastian schreibt "Ich vermute, daß Tet (nachdem er die letzten zwei Wochen vor Redaktionsschluß in der Redaktion verbracht hat) total übermüdet über der Tastatur seines PC zusammenbrach und jener Satz am nächsten Morgen auf dem Bildschirm zu finden war", während Kalle findet, daß "die Lösung auf der Hand liegt: Du bist bei der Textverarbeitung eingepennt und mußtest Deinen Kopf auf dem Keybord betten. Um diese These zu untermauern, habe ich mir von der Focus-Info-Grafikabteilung eine Fallrekonstruktion skizzieren lassen" (siehe Zeichnung unten). In Wahrheit war jedoch alles noch trivialer, Marco's Pizzaservice in Feldkirchen ist nämlich Schuld gewesen. Genauer gesagt sind mir beim Schreiben/Essen drei besonders schlüpfrige Rigatoni (weil viel zu viel Broccoli-Sahne-Sauce) vom Löffel gerutscht und haben im Bereich der Buchstaben J, K, L, Ö, M, N, Komma, Punkt, Bindestrich eine ziemliche Sauerei angerichtet. Da gerade Word offen war und ich in den letzten Zügen der 12-er Tips lag, wollte ich ein tieferes Eindringen der Soße in die Tastatur (verbunden mit einem eventuellen Kurzschluß) verhindern und griff beherzt zum nächstbesten Wischwegtuch. Den Rest kennt Ihr ja nun. In diesem Fall mußte nicht mal unsere Redaktionsfee Cathi entscheiden, da Kalle eindeutig zwei Ticks näher an der wahren Begebenheit dran war. Erstens hat er's mir und nicht Tet in die Schuhe geschoben, und zweitens fiel bei seiner Version das Wort "Textverarbeitung". Gewonnen hat Kalle ein **Skullmonkeys** für die Playstation (danke, danke EA) plus die Compilation "Schwachsinn aus dem Redaktionsalltag", bestehend aus einem Babyphoto, zwei Farbausdrucken von einem Damenunterwäschekatalog im Internet (hatte sich Dirty Rob einst gezogen und hingen bis zu seinem Fortgang ca. 14 Monate über seinem Desk), einer weiteren pikanten Farbkopie, einer Konami-Weihnachtskarte, einem Redplan von 1986, usw. Sebastian erhält als Trostpreis immerhin noch drei PSX-Demo-CDs und eine Mini-Schwachsinns-Compilation. Schönen Dank für's Miträzeln! Zum Abschluß folgt noch der Erklärungsversuch von C. Henze aus Arnstadt, welcher in puncto Originalität sämtliche Mitrater im Regen stehen ließ, nur leider meilenweit vom eigentlichen Hergang entfernt liegt: "...weiß doch jeder, daß es sich bei den scheinbar sinnlosen Buchstabenkolonnen um kyrillische Lettern handelt, die nur in deutsche umgeformt wurden. Setzt man stattdessen wieder die russischen ein, dann ergibt sich folgender Satz:" Es folgt kyrillisches Gekrakel, das auch nicht mehr Sinn macht als das Ausgangsprodukt und wird deshalb weggelassen. "Da ich





Da hat der Focus aber ganze Arbeit geleistet, Respekt!

aber davon ausgehe, daß die geneigte Leserschaft dieses Briefes nicht des Russischen mächtig ist, gibt es hier die passende Translation:
(AB/IG) – Dies ist sehr wichtig.
(19.EB) dazu – erst dann wird's richtig.
Wer des Rätsels Lösung jetzt enthüllt,
wird seh'n, welch Wunsch sich ihm erfüllt.
Für sich genommen klingt das auch noch recht paradox. Kombiniert man aber mal ganz scharf, dürfte einem auffallen, daß die in Klammern stehenden Ausdrücke eigentlich Zahlen sind, welche durch Buchstaben dargestellt werden. Die gesuchten Zahlen ergeben sich aus der Position der Buchstaben im Alphabet, d.h.: A=1, B=2, usw. Daraus folgt (AB/IG) = 12/97 und (19.EB)= S.52 (19, da der 19. Buchstabe im Alphabet das "S" ist). Nun dürfte auch weniger kombinationstechnisch Begabten auffallen, daß es sich hierbei um eine aktuelle Ausgabe der VG handelt, nämlich um die VG 12/97. Schlägt man nun die Seite 52 auf, so entdeckt man den Test von Tomb Raider 2. Ich weiß zwar nicht, woher Ihr wissen konntet, welches Spiel als nächstes Einzug in meine Spielesammlung hält, aber genau TR2 wollte ich mir zulegen. Isch komm eifach net dohinter, woher Ihr des wußtet, einfach verblüffend, genial, unglaublich". Tja, die Welt ist manchmal so klein, steckt immer wieder voller Wunder und trotzdem gibt's dafür nix.

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns/sich unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sowie zu indizierten Titeln könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, Resident Evil 2 oder Tomb Raider 2 (ist viel zu umfangreich; siehe deshalb auch Hinweis auf Seite 54 in diesem Heft) sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder übers Netz : dsauer@wekanet.de

LESERPOST

Nur spärlich tröpfeln die Leserbriefe in letzter Zeit bei uns herein. Die Weihnachtsmüdigkeit allein kann's nicht sein, dachten wir uns, und so drucken wir ab jetzt dick und fett unsere Adresse aus dem Impressum hier mitten in die Mail-o-Mania-Seiten. Jetzt gibt's aber keine Entschuldigung mehr: Ran an die Schreibfedern, und schickt uns, was Euch bewegt! Im Forum diskutieren wir diesmal u.a. die Frage, mit welchem Zubehör über die Spielspaßwertung eines Games entschieden werden soll. Außerdem beschäftigen uns noch die Emulatoren und deren Verwendung sowie alte Spielehasen, die den guten alten, gezeichneten Games nachtrauern.

Forum 1/98 : Test-Zubehör

Hallo, VG, ich möchte es gleich vorneweg sagen: Die Tests, wie Ihr sie bisher gemacht habt, sind erstklassig, und ich wüßte nicht, wie man sie noch großartig verbessern könnte. Hieraus läßt sich schon meine Meinung ablesen: Ich finde, Ihr solltet die Tests immer auf das Spielgefühl mit dem Standardjoypad zuschneiden. Zusatzcontroller hat, wie gesagt, nicht jeder, sei es, weil er sie für unnötig oder für zu teuer hält. Ich z.B. halte sie für beides. Diese Peripherie ist meistens nur dazu da, um einen besser ins Spielgeschehen einzugliedern, aber sie machen das Game nicht besser spielbar. Nehmen wir mal ein Lenkrad mit Pedalen für die PlayStation: Hiermit zockt man ein Rennspiel, als würde man in einem Auto sitzen, aber mit dem Standardpad geht alles einfacher und schneller, schließlich brauchen die Finger auf dem Pad weniger Zeit zum Reagieren als zwei Hände auf dem Lenkrad und zwei Füße auf den Pedalen. Eine Anschaffung von solchen optionalen Geräten sollte sich nicht der ernsthafte Rennfahrer, sondern eher der Arcade-Freak überlegen. Aber es gibt auch Pads, die die Spielbarkeit eines Titels verbessern, so z.B. das NegCon-Pad. Mit dem kann der Zocker fast genauso schnell reagieren, wie mit einem normalen Pad, und hat zusätzlich noch die Möglichkeit, den Lenkeinschlag stufenlos zu regulieren. Ich würde es begrüßen, wenn Ihr solche "sinnvollen" Zusatzcontroller in einer kleinen Ecke im Wertungskasten berücksichtigt und ihr Abschneiden in der Spielpraxis grob bewertet, so wie Ihr es damals mit Neo Geo-Spielen gemacht habt (hervorragend, empfehlenswert usw., ich denke, Ihr wißt, was ich meine). Sachen wie Vibration-Paks finde ich zwar gut und würde ich auch kaufen, aber sie verändern fast gar nichts am Gameplay und darum könntet Ihr ihre Anwendungsmöglichkeit einfach wie gehabt bei den Features unterbringen.

Carsten Grauel, Bad Orb

An das joypadige VIDEO-GAMES-Team! Joypad-spezifische Tests. Wollt Ihr mit dieser Forumsfrage die meisten Leser verunsichern? Im unüberblickbaren Joypad-Dschungel ist sowieso die Hölle los. Mein Tip: Bleibt bei den guten, alten Standardjoypad-Tests, denn

1. besitzt sowieso jeder ein solches,
2. nur ein kleiner Prozentsatz von Spielern hat das nötige Kleingeld, sich mehrere Joypads zuzulegen (Lenkrad, Analog-Joypad, dauerfeuer-Joypad, programmierbares Joypad usw.),
3. Originaljoypads sind oft die besten, stabilsten und auch die beliebtesten.

Klar wäre ich andererseits natürlich froh, wenn Ihr die bessere Spielbarkeit aufgrund von Zusatzjoypads weiterhin in den Tests erwähnt. Übrigens, zu dieser Forumsfrage hätte ich auch eine Frage oder besser ein Anliegen: Könntet Ihr nicht eine Art Joypad- und Lenkrad-Testseite einrichten? Pro Monat oder auch alle zwei Ausgaben wäre eine Seite doch sicher möglich, zum Beispiel mit Angaben wie Hersteller, Preis, Bezugsquelle, Qualität der Verarbeitung, Optionen und natürlich die Spielbarkeit der Peripherie. Was meint Ihr? Mit gamerischen Grüßen

Peter Kaufmann, CH-Goldau

Hi VG! Die vielen und auch berechtigten Lobeshymnen habe ich Euch schon in meinem letzten Leserbrief zukommen lassen. Deshalb gleich zum (Forums-)Thema: Jeder Zocker braucht und hat sein Zubehör. Zu meiner PlayStation besitze ich ein Mad Catz Lenkrad, einen Doppel-Analog-Joystick, Joyboard, Multi-Tap und fünf Controller, welch Zubehör-Paradies! Ich kann mir nicht vorstellen, *Ace Combat 2* ohne Analog-Joystick, oder *Formel 1* und *V-Rally* ohne Lenkrad zu spielen, das wäre ja wie Weihnachten ohne Tannenbaum! Darum testet die Games mit dem entsprechenden Zubehör. Es wäre allerdings zu umständlich, für jedes Zubehör eine andere Wertung zu vergeben. Da aber inzwischen sowieso fast jeder ein Lenkrad oder Analogpad besitzt, braucht Ihr, wie im Fall von *Rapid Racer*, Spiele mit schlechter Digital-, aber guter Analogsteuerung nicht mehr abzuwerten. Grüsse aus dem verschneiten Weissenburg,

Rolf Ueltschi, CH-Weissenburg

Salve, VG-Team! Ich lese Euer Magazin seit vier Monaten und bin begeistert. Meine Wenigkeit möchte sich nun u.a. zum Thema Altersempfehlungen zu Wort melden. Mal Hand aufs Herz, manche Altersempfehlungen sind doch ziemlich übertieben (*Soul Blade* 18, *Resident Evil* 18, *Tomb Raider* 16, *Command&Conquer 1,2* beide 16...), zumal in den Läden sowieso nicht darauf geachtet wird. Soll ich als 13-jähriger etwa auf solche genialen Spiele verzichten? Tja, selbst Märchen sind grausamer, ich denke da nur an Hänsel und Gretel mit der verbrannten Hexe (hihi). Dann möchte ich noch meinen Senf zum Forum-Thema abgeben: Ihr solltet die Spielspaßbewertung in zwei Kategorien aufführen, einmal mit und einmal ohne Zubehör. Außerdem brennen mir da noch drei Fragen unter den Fingernägeln:

1. Wo befindet sich bei *Resident Evil* (PS) das Buch "Flüche Band 1"?
2. Welche Spiele stehen auf dem Index?
3. In der Ausgabe 12/97 auf Seite 107 fiel mir der *Monopoly*-Test auf, bei dem in der persönlichen Meinung stand: "Auf technischer Seite gibt es eigentlich nichts zu kritisieren, sowohl grafisch mit gerenderten Animationen als auch bei der Steuerung wurde gut gearbeitet." Warum ist die Grafik dann nur mit mickrigen 48% bewertet worden? Habe ich da was verpennt?

Guido Waschirowski, Bochum

Hallo Leute! Ich finde, die zur Zeit angebotene Palette an Light-Guns ist unüberschaubar. Da gibt es Guns wie "Innovation", "Justifire", "Light Blaster", "Lunar", "Pulsar", "Predator", "Protector", "Hyperblaster", "Fazor" oder die rote "John Woo"-Knarre aus der VG 10/97 und diverse Laserguns mit einer Preisspanne zwischen 90 Mark und 130 Mark. Nach einem Fehlkauf ("Avenger") spiele ich mit dem Gedanken, mir ein neues Teil zu kaufen. Um dieselbe Misere zu vermeiden, frage ich Euch jetzt, welche davon am besten ist, vielleicht ist es ja auch eine ganz andere? Auf Gimmicks wie Dauerfeuer und Autoreload möchte ich dabei möglichst nicht verzichten. Merry X-Mas and a happy New Year!!

Patrick Bader, Lauchringen

Wie Peter ganz richtig bemerkt hat, haben die Zubehörhersteller im Moment richtig Blut geleckt und werfen Steuergeräte von Joypads in Neonfarben bis hin zu den absonderlichsten Analog-Controller-Mutationen (siehe auch Zubehörseite in dieser Ausgabe) auf den Markt. Da wir in der Redaktion weder die Zeit noch den Nerv haben, jedes Spiel mit Dutzenden verschiedenen Pads und Lenkrädern, wie sie sich mittlerweile im Spielezimmer türmen, zu testen und schließlich die Spielspaßwertung am Optimum auszurichten,

oder gar für jede Controllerspezies eine eigene Prozentzahl anzugeben (was sicher nur für heillose Verwirrung sorgen würde), haben wir uns zu folgender Vorgehensweise entschlossen: Wir werden die Wertungen in Zukunft an einem Minimum an Zubehör ausrichten, wie sie für die meisten Zocker unter Euch wahrscheinlich selbstverständlich sein dürfte. Das bedeutet, daß Rennspiele und 3-D-Jump'n'Runs auf der PlayStation künftig mit Analog-Pads unter die Lupe genommen werden, genauso wie N64-Titel mit Rumble-Pak-Support. Diese beiden Gimmicks stellen in der Tat eine sinnvolle Anschaffung dar, auch für Leute mit schmalem Geldbeutel: Statt eines normalen zweiten Joypads kauft man sich eben seinen analogen Bruder, den immer mehr Titel tatkräftig unterstützen. Lenkräder und Konsorten können kurzfristig ganz reizvoll sein, neue Rekorde werdet Ihr damit aufgrund der langen Lenk- und Pedalwege nur in seltenen Fällen aufstellen. Das ist nur was für Arcade-Freaks, wie Carsten richtig erkannt hat. Aufgrund des erwähnten Zubehördschungels bieten wir Euch ab sofort in regelmäßigen Abständen (im Moment jede Ausgabe, in dieser zum zweiten Mal) eine Testseite, in der neue Geräte mit ihren Funktionen ausführlich beschrieben werden und hinsichtlich Verarbeitung und allgemeinem Handling grob bewertet werden. Daß hier eine Prozentbewertung wenig Sinn macht, leuchtet wohl jedem ein. Daß, wie oben angesprochen, die Originaljoypads von Sony, Nintendo und Sega in punkto Stabilität, Ergonomie und Steuereigenschaften schwer zu übertreffen sind, ist leicht nachzuvollziehen: Zubehörhersteller haben im Gegensatz zu den Konsolenherstellern nicht jahrelang Zeit, Controller optimal zu designen und zu testen und stetige Verbesserungen zu integrieren. Zu der Frage von Patrick nach den Lightguns: Einige der Namen sagen nicht mal mir etwas. Es ist schon erstaunlich, mit welchem Eifer und in welcher Vielfalt Knarren für das absolute Nischen-Genre "Lightgun-Shooter" auf den Markt geworfen werden. Im Moment besitzt sicher die G-Con 45 von Namco aufgrund des beigefügten Videokabels die beste Zielgenauigkeit und ist als einzige Gun kompatibel zu den Namco-Hits **Time Crisis** *und* **Gun Bullet**, *welche mit Abstand die besten Titel des Genres auf der PS sind. Wenn Du unbedingt für den mittelmäßigen Rest noch eine Gun brauchst, empfehle ich die genannte rote Westernknarre aus VG 10/97, die mit guter Zielgenauigkeit und einem Adapter für den Saturn aufwartet, wo sich ja auch ein hochkarätiges Shooter-Duo tummelt, das bald von* **House of the Dead** *ergänzt werden soll. Auto-Reload oder Rapid Fire wird bei diesem Modell aber nicht geboten. Mein Kommentar zu den Altersempfehlungen: Wenn* **Resident Evil** *kein "18" bekommen soll, welches Spiel denn dann? Zombies mit einer Shotgun die Birne wegzupusten, untermalt von einer Blutfontäne ist sicher kein Stoff, mit dem Kids sich beschäftigen sollten. Die C&C-Reihe ist als reine Kriegssimulation sicher nicht zu hoch angesetzt, lediglich bei* **Soul Blade** *könnte man auch um ein "ab 16" diskutieren. Let's talk about Guido's rest:*

1. Ganz schön lange her, seit ich es durchgezockt habe. Meinem Gedächtnis zufolge findet man die beiden Fluch-Wälzer einmal im Zimmer, von wo aus man den Hubschrauberlandeplatz einsehen kann, und zweitens in einem kleinen Raum in den unterirdischen Katakomben zwischen Mansion und Holzhaus.
2. Eine ganze Menge und jeden Monat kommen neue hinzu. Wir könnten Euch als Service die Neuindizierungen zum Beispiel hier in den Leserbriefseiten aufführen, was meint Ihr? Eure Meinung ist gefragt.
3. Natürlich kann bei einer Brettspielumsetzung technisch nicht viel bemäkelt werden, da es sich um simpelste Grafiken handelt. Das, was es umzusetzen galt, haben die Designer ordentlich gemacht, ohne jedoch grafische Kapriolen zu schlagen, deshalb ist eine Wertung von 48% (also unterdurchschnittlich) angebracht.

Gamers History

Hallihallo, es war einmal...tja, so fangen viele Geschichten an, und da meine VIDEO GAMES-Geschichte leider auch ein Ende findet (mit Ausgabe 4/98 läuft meine Mitgliedschaft bei Eurem Aboservice aus), habe ich mir so gedacht, daß ich Euch meine Konsolen- und Computergeschichte erzähle und Euch nebenbei für die schöne Zeit danken wollte (schnief). Man schreibt das Jahr 1988, und ich gehe unbeschwert meiner Kindheit nach: Es war diegroße Zeit, in der es He-Man Stickeralben gab und wir wie die Irren diese Aufkleber sammelten und tauschten. Bei einem Kumpel sah ich dann zufällig diese weiß-graue Kiste mit 16 Farben und ewig langen Ladezeiten, die meine große Liebe wurde: den C-64. Nach längerem Nörgeln seitens meines Bruders und mir in bester Simpson-Manier standen unterm Weihnachtsbaum '88 schließlich der heißbegehrte Commodore inklusive Floppy und Monitor. In den folgenden Jahren kamen so glorreiche Spielmomente, die auf ewig unvergessen bleiben werden: *Maniac Mansion* (wo ist das Benzin für die Kettensäge?!), *Zak McKracken* (wie kriege ich das Benzin aus dem Schrank auf dem Mars in das Irrenhaus?) oder *Spherical*: Da kämpft man sich durch mehr als 70 Level und besiegt nach stundenlangen Kämpfen endlich den Drachen, nur damit man dann auf dem Bildschirm "The End" lesen darf. Doch auch solche Perlen wie *Turrican*, *Katakis* oder *Great Giana Sisters* bleiben unvergessen. Irgendwann las ich schließlich etwas über ein neues Gerät namens Game Boy, das man sogar mit in die Schule nehmen konnte. Nachdem anno '90 sowohl ich als auch mein Bruder einen bekamen, konnte es losgehen. Stundenlange *Tetris*-Sessions wie auch *Mario Land*- oder *Tennis*-Gefechte beherrschten unsere Freizeit. Köstlich fand ich dazu den Leserbriefkrieg 1990 in der Power Play zwischen Lynx- und Game Boy-Besitzern. Kurze Zeit später hatte ich dann das erste Mal Kontakt mit einem Amiga (C-64, was ist das?). (...) Dann las ich in den PP-Ausgaben 1/91 sowie 2/91 voller Freude die Previews zu einer neuen Konsole, dem Super Famicom mit *Super Mario World*. Leider gab es diese Konsole vorerst nur in Japan, außerdem hatte ich gerade erst den Game Boy bekommen. Jedenfalls begann ich dann mehr und mehr, nach der Schule in Kaufhäusern NES und Mega Drive zu spielen und mit Verkäufern die Diskussion Sega gegen Nintendo aufleben zu lassen, wobei ich natürlich super Pro-Nintendo eingestellt war. Dann im Sommer '91 gab es eine Begegnung der besonderen Art: Die VIDEO GAMES. Ja doch, ganz nett, aber meine Power Play war mir dann doch lieber, obwohl Starkiller sein Ende in einem schwarzen Loch fand und nicht seine Chance von vier Trillionen zu eins wahrnahm. Leider begann die PP, Videospiele mehr und mehr zu vernachlässigen. Als dann das Highlight *Super Contra* getestet wurde, war mir klar, daß meine Zukunft in der Konsole liegen würde, und ich wurde Fan der VG, von der ich mittlerweile (nachbestellen!) alle Ausgaben besitze. Im Sommer '92 sickerte dann durch, daß das SuperNES Ende des Jahres in Deutschland erhältlich sein würde und es gab Begeisterung pur von meiner Seite. Ich weiß noch genau, mit welchen Spielen ich mir damals die Nächte um die Ohren schlug: *Mario*, *Lemmings* und *Super Probotector*. Mit *Street Fighter II* kam es zu tagelangen Duellen mit meinem Bruder. Es kamen noch mehr Spiele und der Umbau auf 60Hz plus Erweiterung des Modulschachts. Auch hier bleibt die Suche nach dem Mythos "´Shen Long" auf ewig ins Gedächtnis gemeißelt. Die Jahre vergingen, die Turkeys kamen und gingen (ich warte noch heute auf "The Turkeys return") und die ersten Gerüchte über eine neue Konsole von Nintendo wurden laut. Als dann klar wurde, daß das N64 1997 nach Deutschland kommt, verkaufte ich voller Schwermut mein Super Nintendo. Dann der Stichtag 1. März: *Mario 64* mit toller Grafik und exzellentem Gameplay, aber wo war der Zauber der Vergangenheit? Als dann jedoch der Preis um 100 DM rutschte und die Titel plötzlich 160 Mark und mehr kosten sollten und ich sowieso nur der guten, alten Zeit nachtrauerte, habe ich das N64 schließlich wieder verkauft. Ich denke, ich werde gleich in einem Anfall von Nostalgie den alten C-64 nochmal aus dem Keller holen und ein paar Runden zocken. Zuvor habe ich aber noch eine Frage: Es gibt ja von manchen Spielen die Musik auf CD (teilweise mit Orchester eingespielt). Könntet Ihr nicht mal ein Special mit den besten Scheiben mit Preis und Bezugsquelle machen. Also, danke nochmal für die letzten sieben Jahre, Euer

Bastian Dernbach, Salzgitter

Mir wird gleich ganz warm ums Herz. Da entdecke ich doch eine Reihe von Parallelen zu meiner eigenen Spielerkarriere. Eins will mir jedoch nicht so ganz in den Kopf: Deinen Zeilen entnehme ich, daß

Du ein Videospieler mit Leib und Seele bist. Warum jetzt dem Hobby den Rücken zukehren? O.K., wenn man der guten, alten Zeit nachtrauert mit seinen gezeichneten Spielen, dann ist das Nintendo 64 mit Sicherheit die falsche Investition. Auf PS und SAT findet man sowohl klassische Shooter (Thunderforce V, In the Hunt), Arcade-Action (Metal Slug, diverse 2D-Beat'em Ups), aber auch klasse Adventures (Baphomets Fluch, Discworld). Außerdem bieten alle namhaften Hersteller (Namco, Williams, Irem, Atari etc.) umfangreiche Oldie-Compilations ihrer größten Hits an. Kein Grund also, das Videospielen aufzuhören! Zu den Soundtrack-CDs: Wenn wir genug offiziell erhältliche zusammenhaben, machen wir vielleicht mal ein Special. Mit der Bewertung ist das dann so eine Sache, denn Musik allein ist eben Geschmackssache. Mir fällt da gerade die Street Fighter Alpha 2-Remix-Edition ein, die belanglosen Retorten-Techno-Sound, gemischt mit ein paar SF-Voice-Samples, enthält und eigentlich nichts mit dem Spiel zu tun hat. Besser ist da schon der Resident Evil-Soundtrack von Virgin. Für Fans sehr empfehlenswert.

Emulatoren

Hallo VG-Redaktion! Ich heiße Christoph Schmitt, bin 18 Jahre alt und schon seit Ende '93 einer Euer treuesten Leser. Ich finde, die Zeitschrift hat sich im Laufe der Zeit sehr gut entwickelt. Doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Emulatoren, die Gefahr aus dem Internet oder das Paradies auf Erden? Wer wie ich ab und zu im Internet surft und ein Kenner der Szene ist, der hat sicher schon mitbekommen, daß die sogenannten Emulatoren (besonders für Game Boy, aber auch PlayStation) für die heimischen PCs kostenlos aus dem Netz abgerufen werden können. Doch genau bei diesen Programmen sehe ich eine große Gefahr für die Videospielindustrie, mit denen sich die Hersteller (egal, ob Sony, Sega oder Nintendo) bald ernsthaft auseinandersetzen müssen. Wohl wahr! Die Theorie klingt nicht schlecht: Man lädt sich die Emulatoren samt Software aus dem Internet bequem auf Diskette, da diese meist weniger (!) als 1 MB Speicherplatz benötigen. Ein Game Boy-Spiel benötigt rund 100 KB, und jeder, der sich auch nur einigermaßen mit PCs auskennt, weiß, daß dies geradezu lächerlich wenig Speicherplatz ist. Rein theoretisch könnte man wohl das gesamte Kontingent der GB-Titel auf nur einer CD ganz bequem unterbringen (CD = 650 MB, also Platz für 60.000 Spiele). Vergleicht man nun den Preis einer CD von mittlerweile DM 2,50 mit dem durchschnittlichen Preis eines GB-Titels (ca. 60 DM), so könnte durch einen einzigen "cleveren" User ein Softwareschaden von lächerlichen 15.000 DM bei einem Angebot von 250 Game Boy-Spielen entstehen. Alles rein theoretisch: Schließlich kann man seinen PC nicht mal so eben in die U-Bahn mitnehmen! Doch wie sieht es bei der PlayStation aus? Die meisten CDs besitzen ja einen Kopierschutz, der der Brennersoftware des PCs einen CD-Fehler oder ellenlange Dateinamen oder zu große Datenmengen vorgaukelt. Doch der Szene-Freak weiß sich mit illegalen PS-Copy-Software-Programmen aus dem Netz zu helfen, die derartige Schutzmechanismen spielend aushebeln. Auch hier das Rechenbeispiel: PS-Game kostet etwa 90 Mark, Rohling kostet 2,50 Mark, macht einen Preisunterschied von DM 87,50. So bequem es für das Budget der User ist, die Raubkopiererei macht die Softwarebranche kaputt! Man denke nur an den Amiga oder den C-64, doch die Versuchung liegt nah!

Christoph Schmitt, Kaiserslautern

Da hast Du ein Thema angesprochen, auf das wir in einem großen Special über Emulatoren in einer der nächsten Ausgaben ausführlich eingehen werden. Die bekanntesten davon werden mit den dafür verfügbaren Titeln vorgestellt und auch die Copyright-Problematik wird nicht zu kurz kommen. Habt also in diesem Punkt noch etwas Geduld!

Adresse Leserpost

Vielleicht liegt unsere derzeitige kleine Flaute in puncto Leserpost neben den Feiertagen zum Jahreswechsel auch an der Unauffindbarkeit unserer Adresse, die man als gewiefter Zeitschriftenkenner eigentlich einfach im Impressum nachlesen muß. Um es Euch leichter zu machen, ab jetzt jedesmal in fetten Lettern mitten im Geschehen. Nun gibt's aber keine Ausrede mehr! Also hier unsere Anschrift, speziell für Leserpost:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland



Die Rat&Tat-Sektion diesen Monat beschäftigt sich mit einfachen Problemen wie falsch justierten Analogpads und ihren schwierigeren Brüdern (*Final Fantasy VII*-Strategien). Außerdem wollen wir noch die Qualität des neuen N64-RGB-Kabels von GT-Elektronik diskutieren, das wir in der letzten Ausgabe kurz vorgestellt haben.

N64-Joypad-Probleme

Hi Leute! Ich habe mich endlich dazu durchgerungen, ein N64 zu kaufen. Ich hole mir also die Konsole samt *Bomberman 64* inklusive zweitem Joypad, dann gleich ab in die nächste Videothek und *Goldeneye* plus *Turok* ausgeliehen. Daheim wollte ich dann ein wenig gegen einen Kumpel spielen, doch das zweite Joypad hat auf einmal einen totalen Rechtsdrall am Analogstick, an weiteres Spielen ist nicht mehr zu denken. Da sieht man mal wieder, wie es mit der Nintendo-Qualität aussieht. Gibt es vielleicht irgendeine Lösung, die ich selbst vornehmen kann, oder muß ich das Pad umtauschen?

Maik Wiegele, Frankfurt

Also, wir in der Redaktion können guten Gewissens bestätigen, daß die Qualität der Nintendo-Produkte im allgemeinen sehr gut ist. Ich persönlich spiele auf dem Super NES immer noch mit dem ersten Joypad. Zum Problem: Wie in jeder Spielanleitung zu lesen ist, darf der Analogstick während des Einschaltens der Konsole auf keinen Fall berührt werden, da eine automatische Justierung erfolgt. Hat man es versehntlich doch getan, gibt's oft in einem Punkt im Optionsmenü Abhilfe. Fliegt das Pad im Eifer des Gefechts an die Wand (ist mir letztens bei Blast Corps passiert...), kann dieses Problem auch auftreten. Die einfachste Lösung besteht dann im simplen Ausschalten der Konsole und Neustart. Sollte der Rechtsdrall weiter bestehen, hilft in der Tat nur ein Umtausch. Selbst rumfummeln ist zwecklos.

N64-RGB-Kabel

Von Euch weiß ich, daß ich mit einem RGB-Kabel das beste aus meiner Konsole in puncto Grafik und Sound herausholen kann. Dennoch möchte ich von Euch wissen, ob sich der Kauf für mich lohnt. Ich bin stolzer Besitzer eines N64 und kann mir nicht vorstellen, daß jeder den Unterschied zwischen einem SVHS-Kabel (so habe ich die Maschine angeschlossen) und einem RGB-Kabel bemerkt? Da ich außerdem mein N64 ungern umbauen lassen möchte, bin ich auf Euren Bericht über das Kabel von GT Elektronik in der letzten VG aufmerksam geworden. Lohnt sich der Kauf für mich? Was habt Ihr mit dem Ding für Erfahrungen gemacht?

Gerit Lehmann, Erzhausen

Sichtbare Unterschiede gibt es auf jeden Fall zwischen den drei Anschlußmöglichkeiten Antennenkabel (mies, beim deutschen N64 in der Packung beigelegt), S-Video-Kabel (Silbermedaille, jedoch nur bei ganz wenigen Fernsehern anschließbar) und dem Optimum RGB-Kabel (oder wahlweise RGB-Umbau mit RGB-Kabel). Die subtilen Unterschiede hängen aber auch von der verwendeten Flimmerkiste ab. Das von Dir angesprochenen RGB-Kabel von GT Elektronik (Tel.: 0762144609) wandelt das S-Video-Signal in ein RGB-Signal um, das dann via Scart-Anschluß eine verbesserte Bilddarstellung an jedem handelsüblichen Fernseher erlaubt. Bei einem einfachen 50Hz-Gerät fällt die Verbesserung vergleichsweise bescheiden aus: Die Schärfe nimmt um einen Tick zu, die "Schleier" am Bildschirmrand fallen weg, und auch das Rot wird erträglicher. Ganz anders dagegen der Effekt bei einer 100Hz-State-of-the-Art-Glotze: Extrem scharfes Bild, rot um einiges besser, kaum übersteuerte Kontraste! Hier lohnt sich das Kabel auf alle Fälle, allerdings fällt da noch der Preis (ca. 80 Mark) ins Gewicht. Außerdem solltet Ihr bei der Bestellung noch auf die passende Variante achten, da es das Ding auch für amerikanische oder japanische NTSC-N64 gibt. Dies ist für Käufer von Importgeräten insofern interessant, weil Nintendo den Videochip bei der neuen US-Baureihe offenbar so abgeändert hat, daß dort kein RGB-Signal mehr abgegriffen werden kann und der bei diesen Konsolen bisher übliche Umbau ab jetzt flachfällt (mehr zum selben Thema siehe Seite 99).

FF VII-Probleme

Bei Euch in der Redaktion sitzen bestimmt ein paar Meister hinsichtlich Squares *Final Fantasy VII*, die meine letzte Hoffnung darstellen. Seit Wochen quälen mich zwei Fragen, die mir nachts den Schlaf rauben:

1. Wie besiegt man das Weapon Monster unter Wasser?? Ich kämpfe immer wie verbissen bis zu zwanzig Minuten, und dann zieht das Vieh sämtlichen Charakteren mit nur einem Spruch 9999 HP ab, und das war's dann.
2. Wie kriegt man das rote Monster klein, das um die Gold Saucer kriecht? Ich habe dem Ungetüm noch nicht einmal einen HP abgenommen.

Michael Lefkaditis, München

Kramen wir also mal in unserem FF-VII-Hilfe-Fundus. Zunächst zu
1. Versuchs doch mal mit der Reproduktion von "Ritter der Runde" (ich weiß, ist harte Arbeit!) in Kombination mit Quadra Zauber und 2x Aufruf (aus Gold Saucer). Mit mindestens drei von jedem solltest Du einen Versuch starten, vorher ist's sinnlos.
2. Mit "Ritter der Runde" läßt sich das Vieh ungefähr 120.000 HP abnehmen, das klappt aber auch nicht immer. Geduld und Spucke ist hier gefragt.

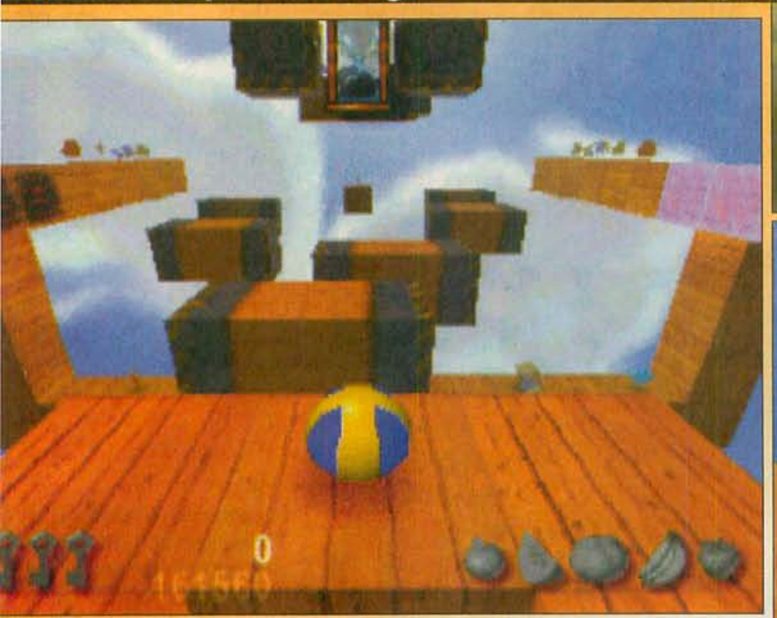
FORUMTHEMA

Von seinem Spaceworld-Messenbesuch (siehe VG 1/98) hat Tet ja Erstaunliches an Neuigkeiten hinsichtlich der Zukunft des N64 zu vermelden: Pocket Monster hier, *Pocket Monster* da, ein Kopfhörerset, um mit den Tierchen zu sprechen, ein Adapter zur Übertragung von GameBoy-Monstern aufs N64, ein Pocket-Monster-Fotoalbum-Construction-Kit etc. Bei den Verkaufszahlen des GB-Titels in Japan kann einem wirklich Angst und Bange um die "normale" Zukunft des N64 werden. Selbst Nintendo Deutschland gibt sich besorgt hinsichtlich des Nachschubs qualitativ hochwertiger Sofware abseits des Pocket- Monster-Wahns. Was haltet Ihr von dieser Entwicklung? Sieht so die Zukunft des Videospiels aus? Droht uns ein neuer Tamagotchi-Wahn ungeahnten Ausmaßes? Sterben die klassischen N64-Spiele aus? Oder wollt Ihr sogar ausführlicher darüber informiert werden? Schreibt uns Eure Meinung zum derzeitigen *Pocket Monster*-Boom in Japan!

KULA WORLD

Ein handelsüblicher Plastikball auf Abwegen – wobei das Wort "abwegig" eigentlich eine Untertreibung darstellt: In diesem Spiel steht sogar die Schwerkraft Kopf!

Die Eisblöcke seht Ihr nur, wenn Ihr direkt nebenan steht oder eine Sonnenbrille besitzt.



Der bunte Stern rechts ist einer der Gegner, auf die Ihr im Spiel trefft. Nicht berühren!

Gibt es ein Leben nach Tetris? Das scheint der Grundgedanke hinter dem überraschenden Denk- und Geschicklichkeitsspiel "Kula World" zu sein. Ganz anders als beim üblichen "von-oben-fallen-Dinge-herunter" habt Ihr es hier mit einer Mischung aus Marble Madness, Pacmania und LSD zu tun. Kein Wunder, der Ansatz des Spiels stammt auch aus einem Traum ...

Das schwedische Programmierteam Game Design arbeitete an einem Rennspiel, als einer der Entwickler eines Morgens mit der Idee aufwachte, eine Kugel durch ein drehbares 3D-Labyrinth zu schicken. Kurzerhand warf man das bisherige Projekt über den Haufen und widmete sich dem gehirnverrenkenden Kula World (früher "Kula Quest").

Das Spiel mit dem seltsamen Namen ("Kul" ist schwedisch für "Spaß", "Kula" bedeutet "Kugel") dreht sich um einen Ball, der durch verschiedene 3D-Irrgärten gesteuert wird. Dabei handelt es sich aber nicht um einen normalen Boden mit Wänden - Ihr bewegt Euch ausschließlich über schmale Stege, die einfach irgendwo am Himmel hängen. Damit Ihr nicht andauernd über die Kante kippt, haben die Programmierer ein paar einfache Regeln aufgestellt, nach denen Ihr Euch bewegen dürft. Und wer jetzt mit einem Blick auf das erläuternde Bild meint, so einfach sei das gar nicht, muß Kula World nur fünf Minuten spielen, bis Ihm die Regeln in Fleisch und Blut übergehen.





Punkt eins und wichtigste Voraussetzung: Die Schwerkraft ist immer "unten". Das bedeutet, daß Ihr auch dann festen Boden unter Euch habt, wenn Ihr links außen an einem Stahlträger klebt. Punkt zwei: Umgedreht wird nur am Schluß. Ihr könnt nicht über den Rand eines längeren Wegstücks "kippen", das ist nur am "Ende" möglich. Das Grundelement der Kula-Welten ist ein Würfel - auf einem solchen habt Ihr totale Bewegungsfreiheit. Punkt drei: Der Ball kann ein Feld überspringen. Äußerst praktisch, wenn sich am Zielpunkt nicht gerade ein bodenloses Loch befindet.

Einfaches Handling, komplexes Spiel: Es reicht natürlich nicht, einfach nur ein wenig in der Gegend herum zu rollen. Zahlreiche Gegenstände, die Ihr einsammeln müßt, sind in den verwirrenden Strukturen verteilt. Am häufigsten sind Münzen anzutreffen, die Euren Punktestand aufbessern. Früchte in verschiedensten Farben und Formen sorgen für Bonuslevel. Wer mit seinem Ball eine Pille aufsammelt, erkennt auf einmal die Nachteile eines Drogenrausches – zähe Steuerung und beschleunigter Zeitablauf. Der Ausgang einer Spielstufe läßt sich nur öffnen, wenn Ihr alle Schlüssel eingesammelt habt. Sanduhren verlängern (oder verkürzen) die Zeit, die Ihr für das aktuelle Level aufwenden dürft. Eine Sonnenbrille macht die fast unsichtbaren Eis-Steine sichtbar, die oft der einzige Weg zwischen Abgründen sind.

Drogen auf Eis: Nach dieser Pille wird gezieltes Springen noch schwerer.

Der Ausgang ist schon zu sehen, jetzt fehlen nur noch die Schlüssel.

Die roten Pfeile stellen die Regeln dar, nach denen der Ball bewegt werden darf.

Dieser - nach einem Traum gefertigten - Skizze entstammt das Spielprinzip von "Kula World".

Wer soll sich hier noch auskennen? Vorsicht vor den Katapulten!

Neben "Dingen zum Einsammeln" gibts natürlich auch "Dinge zum Ausweichen". Wild herumfliegende Sterne und riesige Zahnräder sind durchaus ernstzunehmende Gegner, wenn es um exaktes Springen unter Zeitdruck geht. Allerdings sind die "Monster" nicht das einzige, was Euch das Leben schwer macht. Einige der Bodenplatten, auf denen Ihr herumrollt, haben es wahrhaft in sich. Das geringste Problem stellen noch die heißen Steine dar, die Euch bei zu langem Aufenthalt ein Loch in den Ball schmelzen. Diverse Stacheln wollen Euch "die Luft rauslassen", Katapulte befördern Euch gleich über drei Felder hinweg (und oft in ein Loch), Eisplatten schieben Euch in der bisherigen Bewegungsrichtung steuerlos weiter. In späteren Levels macht Ihr dann auch mit beweglichen Plattformen Bekanntschaft, die einige Ansprüche an Euer Timing stellen.

Das bereits erwähnte Zeitlimit ist in den meisten Fällen Euer größter Feind. Das einzige Gegenmittel sind locker in der Gegend verstreute Sanduhren, die aber einen Haken haben: Solltet Ihr noch viel Zeit haben und eine der Uhren einsammeln, ertönt auf einmal der Countdown zum Ende: Eine Sanduhr am oberen Bildrand symbolisiert die Euch zur Verfügung stehende Zeit und wird bei Extra-Auswirkung einfach umgedreht ...

Sehr praktisch ist auch die Handhabung der Continues: Bei dem Verlust eines Balls werden Euch einfach Punkte abgezogen. Sollte Euer Score dadurch auf Null sinken, heißt es "Game Over". Glücklicherweise dürft Ihr nach ein paar geschafften Stages zwischenspeichern. Der Frust-Faktor wird dadurch etwas gemildert, aber mit Sicherheit nicht ganz abgeschafft - in der uns vorliegenden Version waren die Level noch nicht nach ihrer Schwierigkeit sortiert, und einige unfaire Stellen sollten auch noch ausgemerzt werden. af



In den Bonuslevels müßt Ihr alle Blöcke umfärben und Goodies einsammeln.

INFO

System: PlayStation
Name: Kula World
Genre: Denkspiel
Hersteller: Game Design/Sony
Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998



Crash Bandicoot meets Tomb Raider: Videospielveteran Pitfall Harry erforscht in seinem ersten 3D-Abenteuer längst beerdigt geglaubte Kulturen und entdeckt mysteriöse Verbindungen zu Alien-Zivilisationen.

Viele von Euch werden die Kultfigur Pitfall Harry vielleicht nicht mehr kennen: 1982 von Harry Crane entwickelt, sorgte das gleichnamige Programm auf dem Atari VCS 2600 für die Geburt des Jump'n'Run-Genres und zog einige Sequels nach sich, inklusive des '94er 16-Bit-Remakes **Pitfall: The Mayan Adventure** auf dem Super Nintendo und Mega Drive (VG-Spielspaß: 85%), welche übrigens das Original als Secret komplett enthielten. Die 32-Bit-Sony-Variante von Activision ist dagegen natürlich State-of-the-Art mit 3D-Texture-Levels im **Crash-Bandicoot**-Stil mit festgelegter Kameraeinstellung, die je nach Harrys Aktionen gedreht oder gezoomt wird. Wunderschönes Lightsourcing und fulminante Endgegner sowohl im Monster- als auch im Aliendesign mit futuristsichen Waffen (Laser etc.) lassen echtes Indiana-Jones-Fieber aufkommen, das die noch etwas hakelige Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage einigermaßen kaschieren kann. Um nicht mangels Tiefenübersicht die gleichen Probleme wie bei Naughty Dogs Beutelrattenspiel mit lebensmüden Sprüngen ins virtuelle Nirwana zu erzeugen, gibt's bei **Pitfall 3D** gekennzeichnete Absprungpunkte zur besseren Übersicht. Auch sind die Level oftmals nicht linear aufgebaut und fordern Euren Forscherdrang. Um Euch gegen das Feindesheer, angeführt von den widerlichen Skorpionen bis hin zu Flammenmonstern, zu wehren, führt Ihr eine dicke Spitzhacke mit Euch, mit der nach Belieben ausgeteilt werden darf. Auch positiv: Lenkt Ihr Euren Abenteurer aus Versehen über einen Abgrund, denkt der Bursche selbst mit und stürzt nicht sofort ab, sondern erst bei wiederholtem Versuch. An eine Analog-Pad-Unterstützung haben die Designer bis dato nicht gedacht, aber bis zum Release ändert sich dies hoffentlich noch, genauso wie die oben erwähnte Feinjustierung der Jumps und Kämpfe. In diesem Fall steht Euch die spannende Neuzeit-Variante einer der absoluten Videospielklassiker ins Haus. *rk*

Herrliches Lightsourcing (links) und fiese Boßgegner (mitte) machen bereits mächtig Laune auf mehr!

Waghalsige Sprungkapriolen bilden das gameplaytechnische Grundgerüst von P3D.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Pitfall 3D: Beyond the Jungle
Genre:	3D-Jump'n'Run
Hersteller:	Activision

Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998

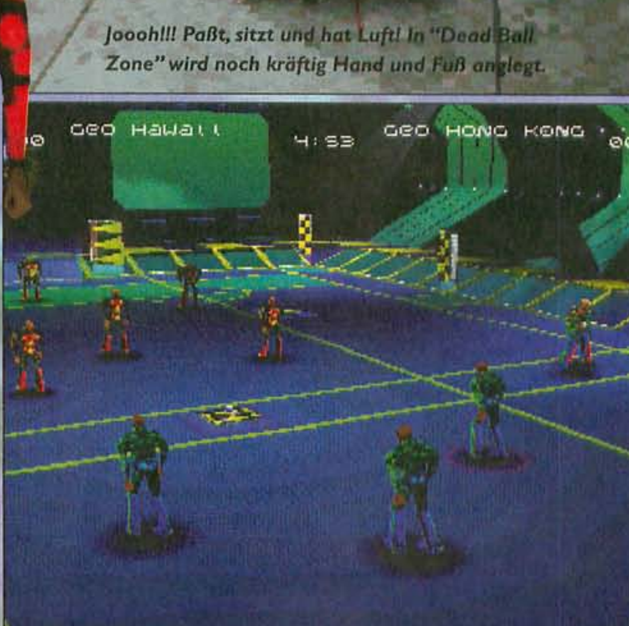
DEAD BALL ZONE

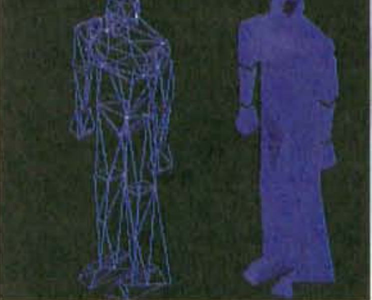
Rage dreht auf: Das kleine englische Softwarehaus beglückt uns in Kürze mit einem feurigen Speedball-Verschnitt, in dem es schlagkräftig zur Sache geht.

Joooh!!! Paßt, sitzt und hat Luft! In "Dead Ball Zone" wird noch kräftig Hand und Fuß anglegt.



Mit voller Wucht schleudern wir den Plasmaball auf einen Gegenspieler.





Vom Drahtgittermodell bis zum fertig texturierten "Dead Ball Zone"-Spieler.

Im 21. Jahrhundert versammeln sich 30 Mannschaften aus aller Welt, um ihre Kräfte in der neu gegründeten "Dead Ball Zone"-Sportart zu messen. Ein Team besteht aus sieben Feldspielern und einem Torwart. Gespielt wird in zwei Ligaverfahren, die in 15 unterschiedlichen Stadien ausgetragen werden. Im Turnier-Modus übernehmt Ihr die Rolle eines Managers, der sein selbst zusammengestelltes Team von der Gosse bis zur Liga-Spitze hochtreiben muß. Die Quick Play-Option ist für ein schnelles Match gedacht, das nach dem K.O.-System entschieden wird. Als Austragungsstätten dienen hockeyähnliche Arenen, die mit einer abprallenden Bande ausgestattet sind. Am Anstoßkreis stehen sich die stählernen Kolosse bereits Auge in Auge gegenüber, um sich Sekunden später an die Weichteile und das drahtige Innenleben zu gehen. Alle Mannschaften haben nur ein Ziel: Den Plasma-Ball so oft wie möglich im gegnerischen Tor zu versenken – koste es, was es wolle. Herzhafte Hiebe sind dabei ein legitimes Mittel, um in den begehrten Ballbesitz zu kommen. Dabei verwenden die Jungs sowohl herkömmliche Faust- und Kick-Schläge als auch knallharte Special Moves, die beim Gegner für "blutige" Kopfschmerzen sorgen. Fürs Passen, Schießen und Prügeln steht jeweils ein Knopf zur Verfügung. Zum Abfeuern von gefährlichen Power-Bällen könnt Ihr blitzschnell unterstützende Extras aktivieren, die dadurch wie eine Bombe einschlagen. Unfaire Mittel wie z.B. rempeln oder ein deftiger Bodycheck sind erlaubt und vom tobenden Publikum mehr als erwünscht. Je kräftiger der Zweikampf-Kontrahent einen Treffer abbekommt, desto mehr verringert sich seine Reaktionsstärke. Von den Prämien für gute Resultate darf man bessere Waffen, Zusatzenergie oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Auflockernde Extras, wie z.B. Speed-Ups, Power Shots oder ähnliches, werden dazu in einem Shop angeboten. Das Spielfeld wird auf Wunsch aus unterschiedlichen Kameraperspektiven gezeigt. Feinstes Texture Mapping, viele Spezialeffekte, flüssige Animationen und spektakuläre Explosionen sorgen für knisternde Speedball-Atmosphäre. Sony-Analog Pad-Besitzer dürfen sich über vollen Support freuen. *ws*

Die 15 Austragungsstätten unterscheiden sich lediglich anhand der Bodenbeläge und den Background-Designs.

INFO

System:	PlayStation
Name	Dead Ball Zone
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Rage

Geplanter Erscheinungstermin:
April/Mai 1998

Armored CORE

Gepanzerte, schwerbewaffnete Ungetüme, von kampferprobten Piloten gesteuert – wer da an "Mechwarrior" denkt, liegt nicht ganz falsch ...

Im Zwei-Spieler-Modus duelliert Ihr Euch via Link-Kabel oder Splitscreen.

Die Automap zeigt, daß es hier in bester Jump'n-Run-Manier nach oben geht.

In der Garage dürft Ihr Eure ACs mit unterschiedlichen Mustern "schmücken".

Der Shop bietet alles, was der Waffennarr braucht.

Immer wieder das gleiche: Eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes hat die überlebende Bevölkerung gezwungen, sich unter der Erde anzusiedeln. Aber das Leben geht weiter: Riesige Konzerne wollen sich gegenseitig das Wasser abgraben und setzen dabei auch militärische Mittel ein. Die lokale Polizei hat mit durchgeknallten Wachrobotern und Terroristen zu tun und ist damit schon völlig überlastet. Zum Glück gibts da noch die Söldnervereinigung "Raven". Ihr übernehmt den Part eines Jungsöldners, der sich als Pilot eines "Armored Core"-Kampfroboters sein Brot verdienen will. Nach einem Testkampf werdet Ihr in die Organisation aufgenommen und habt freien Zugang zum internen Datennetz des "Ravens Nest". Hinter diesem verstecken sich eine ganze Menge Menüpunkte, die Euch die verschiedenen Aktionen des Spiels eröffnen. Neben den obligatorischen Lade- und Speicherfunktionen dürft Ihr in einem Shop neue Roboterteile und Waffen einkaufen, Missionen auswählen und Eure Mail durchlesen, die die Story vorantreibt. In der Rangliste seht Ihr, wie gut Ihr im Vergleich zu den computergesteuerten Söldnern dasteht.



Mit diesem mechanischen Monster sind die meisten Feinde kein Problem mehr.

Sobald Ihr eine Mission gestartet habt, bekommt Ihr die notwendigen Informationen in Texteinblendungen geliefert. Danach geht alles sehr schnell: Ihr werdet in Euren Mech gesteckt und ins Krisengebiet verfrachtet. Dort laßt Ihr nach allen Regeln der Kunst Eure Waffen sprechen, bis das Missionsziel erfüllt oder Eure Panzerung verbraucht ist. Je nachdem, wieviel Munition Ihr verballert habt und welche Schäden an Eurem Blechmantel zu beklagen sind, fällt nach dem Ende mehr oder weniger Geld für Euer Bankkonto an.
Grafisch ist die Action hervorragend in Szene gesetzt, hie und da sind ein paar Fehlerchen an den Polygonen zu entdecken. Bei großen Explosionen und vielen Gegnern sinkt die Geschwindigkeit ein wenig, was aber selten vorkommt und sich fast nie störend auswirkt. Die meisten Missionen laufen ohne Musik ab, nur ab und an werdet Ihr mit treibenden Techno-Rhythmen aufgeputscht. Jede Waffe sieht anders aus und hat eigene Soundeffekte.
Wenn ich jetzt schon eine Wertung abgeben dürfte, wäre diese äußerst positiv. Je mehr Erfolge, desto mehr Geld und bessere Bauteile für meinen "AC" stehen zur Verfügung, wodurch ich eine Mission auch gerne ein zweites Mal anfange. Die Rechnung ist einfach: Für jede der unzähligen Aufgaben gibt's ein passendes Robo-Monster, für das nur genug Cash benötigt wird. Die Missionen folgen nicht stur linear aufeinander, was dem Langzeitspaß auch noch zu Gute kommt. *af*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Amored Core
Genre:	Action
Hersteller:	From Software/Sony
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	Juni '98



Hot in the City:
In Interplays neuem Sci-fi-Rennspektakel fliegen uns buchstäblich die Polygon-Fetzen um die Ohren.

Vorsicht ist geboten, denn wer zuviele Zivilfahrzeuge ins Nirvana schickt, erntet Minuspunkte.



Während der adrenalin-geladenen Raserei darf unentwegt geballert werden.

Mit unserem superschnellen Raketen-Bike blasen gerade wir einen Verbrecher von der Piste.

Vor unserer Motorhaube macht sich ein dicker Obermotz-Fuzzi breit.



Der Kurzstrecken-Radar hilft bei der Orientierung.

Im Jahre 2115 schnellt die Kriminalitätsrate aller Großstädte rapide nach oben. Aus diesem Grund wird eine Elite-Polizei ins Leben gerufen, die fortan mit schwer gepanzerten Fahrzeugen auf den Highways der Zukunft patrouilliert.
Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines jungen Streifenpolizisten und bahnt Euch wahlweise mit einem Police-Car, Speed-Bike oder Hover-Gleiter einen Weg durch actiongeladene City-Szenarien. Bevor die Gangsterhatz beginnt, bekommt Ihr über den bordinternen Hologramm-Computer Eure Missionsbefehle übermittelt. Das Hauptziel jeder schikanenreichen Verfolgungsjagd ist es, diverse Gangsterbosse eines skrupellosen Verbrechersyndikats zu stellen, die mit futuristischen High-Tech-Fahrzeugen (Panzern, Raketen-Gleitern oder Motorrädern) alle umliegenden Highways in Angst und Schrecken versetzen. Aber auch das Auffinden von Gegenständen oder die Teilnahme an halsbrecherischen Straßenrennen gehören zum rauhen Alltag des modernen Elite-Polizisten. Die Steuerung gibt sich einfach: Per Knopfdruck wird Gas gegeben oder gebremst und mit den L/R-Tasten könnt Ihr Euch blitzschnell um die eigene Achse drehen, was auch von großem Nutzen ist, da die Angreifer aus allen Richtungen anbrausen. Auf der täglichen Streifenfahrt brettert Ihr nicht völlig orientierungslos durch die Gegend, sondern folgt einem Kurzstrecken-Radar, das mit Farbpünktchen Eure Position und die der Feinde anzeigt. Mit dem Zielkreuz fixiert Ihr Eure Gegner und schießt solange auf deren Fahrzeug, bis sie in riesigen Explosionswolken verglühen. Mit einem kostbaren Nitro-Zusatz macht Ihr Euren hochgezüchteten Cop-Boliden zusätzlich Dampf unter der Haube und beschleunigt kurzzeitig auf über 400 Sachen. Bei der Hetzjagd stören enge Gassen, lahme Zivilfahrzeuge und andere Hindernisse, die man mit beherzten Rempeln oder Lasersalven explosiv von der Fahrbahn befördert. Nebenbei solltet Ihr auf Munitionsvorrat und Schutzschild achten, denn sobald einer dieser Werte auf Null sinkt, wird Euer Vehikel zerstört. Alles in allem werden Action-Fans in den Genuß eines rasanten Fahrspektakels kommen, das technisch bereits einiges zu bieten hat. ws



Meldung aus der Crime Killer-Zentrale: Der nächste gefährliche Speedway-Einsatz steht bevor.

INFO

System:	PlayStation
Name	Crime Killer
Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Interplay

Geplanter Erscheinungstermin:
Mai 1998

RIVEN
The Sequel to Myst

Daß Spielekonsolen nicht die ideale Plattform für Adventures sind, ist ein weit verbreiteter Irrtum: "Riven", der Nachfolger des Superhits "Myst", rückt für die PlayStation in greifbare Nähe.

Mit dieser Gondel fahrt Ihr auf die zweite Insel.

Atrus transportiert Euch mit einem Buch nach Riven.

Mit diesem Hebel leitet Ihr Wasserdampf um. Irgendwas wird's schon bringen ...

Eigentlich könnte man sich jegliche Berichterstattung über den Nachfolger des Mega-Hits Myst sparen. Aber auch nur eigentlich - nicht jeder Konsolenfreak hat den Aufruhr um das wegweisende Render-Adventure miterlebt. Damals mußten die Spieler auf einer geheimnisvollen Insel verschiedene Zeitalter bereisen, Zusammenhänge erkennen und knochenharte Rätsel lösen, um irgendwann vielleicht wieder nach Hause zu kommen. Der Nachfolger gestaltet sich ähnlich knifflig.

Ihr werdet von einem geheimnisvollen alten Mann (Atrus) mit einem magischen Buch auf die Insel Riven geschickt, um ihren Untergang zu verhindern und eine Frau (Catherine) zu finden. Dabei stellen sich Euch logische, aber dennoch haarsträubende Rätsel in den Weg, die den spielerischen Teil des Produkts darstellen. Die weitaus größere Faszination von Riven geht aber von der phantastischen Grafik und der passenden akustischen Untermalung aus. Die uns zur Verfügung gestellte Beta-Version brach leider beim Wechsel auf die zweite von insgesamt fünf CDs ab, weshalb wir Euch eigene Screenshots späterer Vorkommnisse leider vorenthalten müssen.

Das Konzept der Entwickler besagt, daß sich die Spieler die Zeit nehmen sollen, alles gründlich zu erforschen, ohne sich unter Druck gesetzt zu fühlen. Sie sollen die virtuelle Welt von Riven einfach genießen, als ob sie wirklich dort wären. Nun ja, das fällt zwar mit einem Joypad in der Hand sicher nicht leicht, aber immerhin muß man den kreativen Köpfen eines lassen: So realistische - und dennoch völlig künstliche - Umgebungen waren bisher in keinem Spiel zu sehen. Auf den Internet-Seiten des Spiels (www.riven.com) könnt Ihr Euch ein Bild von dem Aufwand machen, der für die perfekte Simulation einer virtuellen Umgebung getrieben wurde.

Im Endeffekt steht Ihr inmitten einer fremden Umgebung, müßt Euch mit den Gepflogenheiten und technischen Gerätschaften einer unbekannten Zivilisation herumschlagen und irgendwie Eure Aufträge erfüllen. Das Geschehen spielt sich auf fünf Inseln ab, die Ihr mehrfach besucht. Statt des Joypads dürft Ihr auch eine PlayStation-Maus verwenden, aber dank des ausgefeilt einfachen Handlings kommt Ihr mit beiden Eingabegeräten gleich gut zurecht. Ein Zeiger gibt an, wohin Ihr Euch mit dem nächsten Klick bewegt. Nur zwei Tasten sind im Spiel notwendig: Der Quadrat-Button steuert Eure Bewegungen und Aktionen, und über den Start-Knopf (oder die rechte Maustaste) kommt Ihr ins Menü. In letzterem speichert und ladet Ihr Spielstände (jederzeit), stellt Musik- und Soundlautstärke ein und lest Bücher, die Ihr auf Eurem Weg findet. Letztere sind besonders wichtig, da sie Euch unverzichtbare Hinweise für Rätsel geben und einige Aspekte des virtuellen Lebens erläutern. af



INFO

System:	PlayStation
Name:	Riven
Genre:	Adventure
Hersteller:	Cryo/Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:
März 1998

Nagano-Gewinnspiel

Konami hat im Vorfeld der diesjährigen Winterspiele eine Produktlizenz erworben und inzwischen zwei Spiele mit dem offiziellen Olympia-Gütesiegel auf den Markt gebracht. Wenn Ihr sportbegeistert seid, in letzter Zeit viel ferngeguckt habt und unsere Tests zu beiden Spielen (Nagano Winter Olympics '98 für N64 und PSX) aufmerksam gelesen habt, dann stehen Eure Chancen nicht schlecht, im Nachhinein auch noch ein wenig von Olympia zu profitieren. Hier unsere Fragen:

1. *Welche der folgenden Sportarten wird dieses Jahr in Nagano das erste Mal ausgetragen: Trickski, Iglu-Bauen, Curling, Eisschnellauf über 2500 Meter, Vierer-Bob, Snowboarding?*

2. *Bei welcher der beiden Versionen stehen Euch mehr Disziplinen zur Auswahl? Bei Nagano Winter Olympics '98 für die PlayStation oder bei Nagano Winter Olympics '98 fürs Nintendo 64?*

3. *Könnt Ihr uns zwei weitere Sportspiele aus dem Hause Konami nennen? Wenn ja, dann bitte aufschreiben, wenn nein, dann bitte ausscheiden.*

4. *Schreibt uns zum Abschluß nur noch auf, wieviele Medaillen "Eure" Nationalmannschaft aus Japan zurückgebracht hat, dann seid Ihr durch (also für Deutschland die betreffende Anzahl, für Österreich dito und als Schweizer eben die betreffende Anzahl der Schweizer Medaillen, klaro?)*

Als Gewinne hat die Firma Konami freundlicherweise zur Verfügung gestellt:

3x Nagano Winter Olympics '98 für das Nintendo 64

3x Nagano-Gletscherbrille (sehr edel und kostbar, sagt Tante Gabi)

10x Nagano Kaffeetasse (schlürf, schlürf)

5x Tamagotchi Game Boy-Spiel (weil das Cyber-Küken auch aus Japan stammt, da wo schließlich die Nagano-Olympiade auch war, und weil die Tante Gabi von Konami findet, daß das gut zu diesem Gewinnspiel paßt)

Da es sowieso nicht allzu viel abzuräumen gibt, müssen Eure Einsendungen mit den vier richtigen Antworten bis spätestens 6. März (Datum des Poststempels zählt) in der Readaktion eingegangen sein. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen (gähn). Mitarbeiter unserer Verlage dürfen nicht teilnehmen (doppelgähn). Viel Glück alle zusammen. Hier unsere Adresse:



Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Vier-Hürden-Räzel"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**





DIRK
Hat herausgefunden, daß unser hausinternes E-Mail-System wunderbar für anonyme Streiche geeignet ist und macht sich damit beliebt.



WOLFGANG
Hat trotz des deutschen Winters seine Harley spazierengeführt. So viel Spaß wie "House of the Dead" hat es aber wohl nicht gemacht.



RALPH
Kommt in Terminprobleme, weil ihm sein Training exotischer Kampfsportarten wichtiger ist als die pünktliche Artikelabgabe ...



ALEX
War diesmal nicht von "Armored Core" wegzukriegen. Vielleicht hätte er bei der Bundeswehr doch lieber Panzer fahren sollen.



TET
Wird jetzt Cheftester für "Fishermans Friend", da zwei Wochen "Breath of Fire 3" durchaus ihre Spuren hinterlassen können.

WOW! Nur bei uns gibt's DIE 5 Wertungsgesichter:











Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

	Platz	Vormonat	Titel	System
NINTENDO 64	1	(1)	Diddy Kong Racing	N64
	2	(neu)	Fifa '98 - Die WM-Qualifikation	N64
	3	(2)	Super Mario 64	N64
	4	(-)	Super Mario Kart 64	N64
	5	(3)	Lylatwars	N64
	6	(5)	Bomberman	N64
	7	(neu)	Lamborghini	N64
	8	(neu)	Mischief Makers	N64
	9	(8)	Extreme G	N64
	10	(7)	Wave Race	N64
SATURN	1	(3)	Tomb Raider	Saturn
	2	(2)	Resident Evil	Saturn
	3	(1)	Blazing Dragons	Saturn
	4	(5)	Warcraft 2	Saturn
	5	(4)	Command & Conquer	Saturn
	6	(6)	Bomberman	Saturn
	7	(-)	NHL Hockey '97	Saturn
	8	(9)	Swagman	Saturn
	9	(10)	Shining The Holy Ark	Saturn
	10	(7)	Discworld 2	Saturn
PLAYSTATION	1	(-)	Tomb Raider 2	PlayStation
	2	(4)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation
	3	(6)	Formel 1 '97	PlayStation
	4	(7)	TOCA Touring Car Championship	PlayStation
	5	(neu)	Crash Bandicoot 2	PlayStation
	6	(3)	Command & Conquer 2	PlayStation
	7	(neu)	Baphomets Fluch 2	PlayStation
	8	(5)	Resident Evil Directors Cut	PlayStation
	9	(2)	Final Fantasy VII	PlayStation
	10	(neu)	Risiko	PlayStation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	NHL Breakaway 64	Nintendo 64	90%
2	Winter Heat	Saturn	88%
3	NHL Powerplay '98	PlayStation	88%
4	Fighter's Destiny	Nintendo 64	84%
5	Treasures of the Deep	PlayStation	84%
6	Power Boats	PlayStation	83%
7	NBA Live '98	Saturn	81%
8	King of Fighters '97	Neo Geo	79%
9	FIFA '98	Saturn	77%
10	Super Pang Collection	PlayStation	76%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Tomb Raider 2	Playstation
2	Final Fantasy VII	Playstation
3	Diddy Kong Racing	Nintendo 64
4	Goldeneye	Nintendo 64
5	FIFA 98	Nintendo 64 / PlayStation
6	Resident Evil Directors Cut	PlayStation
7	Command & Conquer 2	Playstation
8	Lylatwars	Nintendo 64
9	Crash Bandicoot 2	Playstation
10	International Superstar Soccer 64	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT ...... Resident Evil 2, PS
.... weil's wieder ordentlich fetzt

HÖRT ZUR ZEIT....... Decksanddrums...
.... weil alles drin ist - Triphop, Rock, Soul...

FILM-FAVORIT .... Starship Troopers
.... die Tricks sind einfach genial



SPIELT ZUR ZEIT ...... Resident Evil 2, PS
.... Was sonst???

HÖRT ZUR ZEIT .... Scooter, No Fate
.... weil es grooooved

FILM-FAVORIT .... Starship Troopers
...... RE2 und ST - die perfekte Mischung!



SPIELT ZUR ZEIT .... RPG Toolkit 3, PS
... ich will endlich mein eigenes Rollenspiel!

HÖRT ZUR ZEIT .... die Türklingel läuten
.... weil der Pizzalieferant davor steht

FILM-FAVORIT .... Prophecy 2
.... Christopher Walken ist einfach brillant



SPIELT ZUR ZEIT......... Armored Core
.... meine Devise: Mech statt Haustier!

HÖRT ZUR ZEITTori Amos, Under the Pink
.... weil das noch Kunst ist

FILM-FAVORIT .... Starship Troopers
...... endlich A. E. van Vogt zum zuschauen



SPIELT ZUR ZEIT ...... Resident Evil 2, PS
.... nur so, als Zeitvertreib...

HÖRT ZUR ZEITDie Gruppe Brown Sea 61
.... 1998

FILM-FAVORIT .... Cop Land
.... wegen Kulisse und Star-Besetzung

KINOHITS des Monats

Platz	Film	Kommentar
1	Starship Troopers	für Splatter-Freunde
2	Der Campus	Söhnke Wortmann und der Sex
3	Die unwürdige Greisin	zum Brecht-Geburtstag
4	The Blackout	Dennis Hopper und Claudia Schiffer!
5	In & Out	so schnell wird man diskriminiert
6	Das Trio	Götz George als alternder Taschendieb
7	Im Auftrag des Teufels	Al Pacino und Keanu Reeves
8	Red Corner	Richard Gere im chinesischen Knast
9	Event Horizon	Science Fiction und die Schwerkraft
10	Titanic	titanische Szenen, die nur im Kino wirken

NBA Pro '98



Obschon die Statistiken penibel geführt sind, stoßt Ihr hin und wieder auf Ungereimtheiten: Manch kleiner Spieler legt hier Dunks hin, wie man das in der echten NBA-Liga bisher noch nie gesehen hat.



Da die Spielgeschwindigkeit völlig lahm ist, müßt Ihr ständig den Turbo-Button gedrückt halten, was zur Folge hat, daß Ihr andauernd am Müde-Spieler-Auswechseln seid. Naja, Realismus pur, eben.





Kuriose Perspektiven gibt's hier vielleicht, ts, ts, ts!



Freiwürfe werden mit dem 3-D-Stick ausgeführt, indem Ihr den Stick nach unten zieht und dann loslaßt.

Obwohl das gleiche Spiel in den USA unter dem Namen **NBA In The Zone '98** erscheint, hat **NBA Pro '98** mit der actionreichen und grafisch eindrucksvollen "Zone"-Serie auf der PlayStation rein gar nichts gemein. Konami mußte bei seinem ersten N64-Sportprojekt quasi wieder bei Null anfangen und eine komplett neue Grafik-Engine entwickeln. Das war mit Sicherheit ein gehöriger Kraftaufwand, dennoch kann weder die Spielgeschwindigkeit noch das optische Erscheinungsbild von NBA Pro mit der vergleichbaren 32-Bit-Version konkurrieren. Immerhin hat Konami annähernd 300 verschiedene Animationsphasen mit aufs Modul gepackt, um so jeder möglichen Verrenkung Eurer Pixel-Player Rechnung zu tragen. Alle 29 NBA-Teams sind selbstredend auch hier vertreten (mit zwölf Spielern pro Mannschaft) - jedoch wieder ohne Mr. Jordan, was ja fast schon "Ehrensache" ist. Die Aufstellungen sind auf dem Stand der Saison 97/98. Zu jedem einzelnen Spieler oder Team ist überdies eine Fülle von Zahlenmaterial der letzten Saison vorhanden, das bei Langeweile oder spezifischem Interesse jederzeit abgefragt werden kann. Zehn Perspektiven, eine Vielzahl an Dunk-Möglichkeiten und bis zu vier Spieler im Saisonmodus (gegen- oder miteinander) sind im Prinzip die herausragendsten Features. Das Rumble Pak wird ebenfalls unterstützt. Kleine Anmerkung am Rande: In unserer noch unkorrigierten deutschen Beta-Spielanleitung wurde eben jenes Zubehörteil witzigerweise noch als "Grollpack" (Grumble Pak) aufgeführt. *ds*



Waren das noch Zeiten, als Konami auf dem NES mit "Double Dribble" Sportgeschichte schrieb! Eine Dekade später wird's zwar auch wieder denkwürdig, aber nur, weil dieselbe Firma es fertiggebracht hat, erneut ein Basketballspiel zu schaffen, das nun in Sachen Verschwommenheit und Trägheit neue Negativrekorde aufstellt. Ein durchwachsener Spaß, das Ganze, ich kann Euch sagen! NBA Pros nächstes Manko ist das Fehlen jeglicher Spieltaktikeinstellungen. Von Icon Passing scheinen die Macher ebensowenig gehört zu haben - man glaubt es kaum! Gegen den Computer anzutreten ist aber nicht nur deshalb kein Zuckerschlecken. Vor allem in der Defensive seht Ihr meist alt aus, da sich die Gegner durchweg cleverer verhalten, als es Eure CPU-gesteuerten Kameraden vermutlich je zu träumen wagen. Auch Steals sind verhältnismäßig schwer auszuführen, Täuschungsmanöver klappen dagegen gut. Wie eingangs erwähnt, können Besitzer eines Rumble Paks ihr Dingens hier verwenden, das bei Fouls, Dunks oder Blocks auch prompt zu "grollen" anfängt. Besser wäre es jedoch gewesen, auch die Ballannahmen noch mit zu integrieren. So hält sich der Kick mit der Rüttelei (wieder mal) nur in Grenzen. Noch was Löbliches zum Schluß: Die Zuschauerkulisse und der englische Kommentator sowie die Zeitlupenfunktion beim Replay sind außerordentlich gut geraten. Obwohl es im Mehrspielermodus sehr spaßig zugeht, kann all dies nicht vergessen machen, daß beim Thema Spielgeschwindigkeit die Schmerzgrenze tangiert und mit der schummrigen Gesamtgrafik sogar unterschritten wird. Kein Spiel, das man (zu diesem Preis) haben muß. Wartet lieber, bis die (noch) schlafende Konkurrenz erwacht.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Basketball
Datenträger:	Modul 96 MBit
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	1 ganze Memorycard
Features:	unterstützt Rumble Pak
Schwierigkeitsgrad:	6-9
Preis:	ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	60%
Musik:	– %
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 71%

Das ist der Wahnsinn!

Power Play für DM 4,90!



+ Jetzt im Handel! ++ Jetzt im Handel! +

VIDEO GAMES Classic

Fighter's Destiny





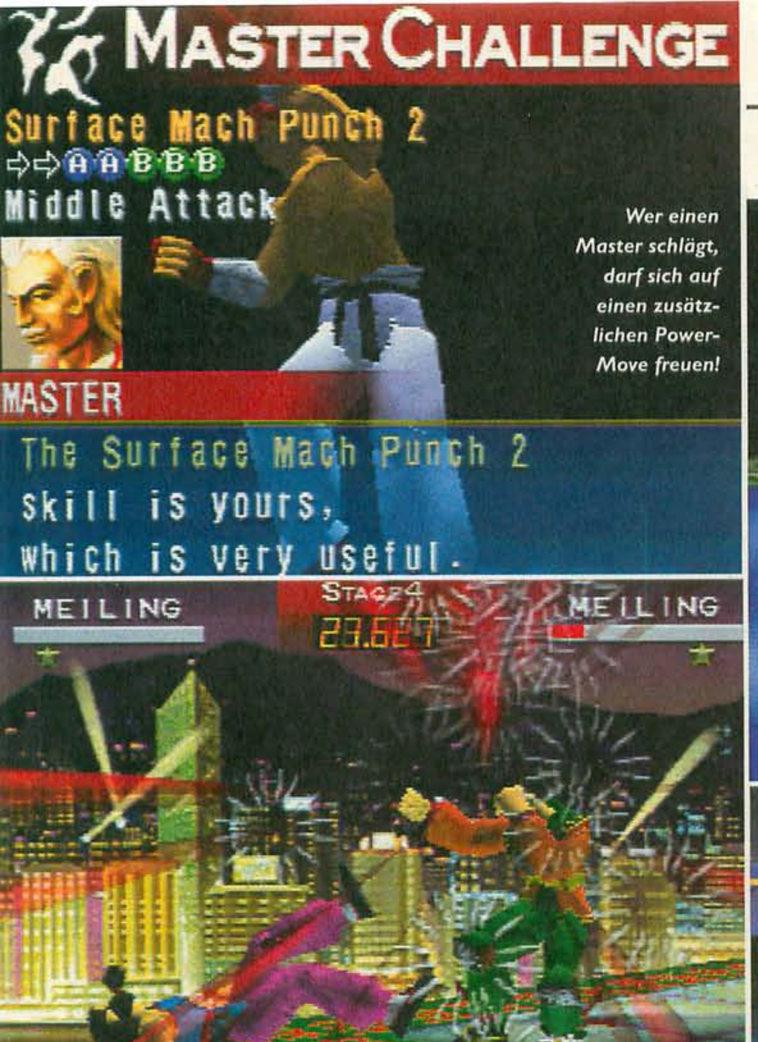
Im Survival-Mode bringt Euch eine gelungene Aktion bereits den Sieg (oder die Niederlage!). Meiling agiert sehr fix.



Gewisse Moves eignen sich besonders gut als Combo-Starter. Fighter's Destiny ist an sich nicht Combo-lastig, Technik zählt.

Knock-Down-Moves, die drei Punkte auf Euer Konto bringen, kündigen sich vorher durch einen Farbschweif an. Der Gegner hat also noch Zeit, Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

Beim neuen 3D-Polygon-Beat'em Up von Imagineer hat der Innovationsfaktor gleich Purzelbäume geschlagen, denn **Fighter's Destiny** entpuppt sich als alles andere als ein gewöhnliches Prügelspiel. Schnappt Euch einen der zehn anwählbaren Draufgänger und erlernt die neue Art des Siegens: Diesmal genügt es nicht, einfach die Energieleiste des Kontrahenten durch Eure Moves zum Schwinden zu bringen! Es wird nämlich nach Punkten gekämpft, und nur wirklich ausgefeilte Aktionen bringen Zähler auf Euer Konto, das Euch mit sieben Stück davon eine Runde weiter ziehen läßt: Für ein Ring Out des Gegners heimst Ihr einen Punkt ein, ein Throw bringt genauso wie ein Würgegriff zwei, ein Knock Down und ein Counter -Move deren drei und die ultimativen Special Skills vier Punkte. Unter letzterem ist jetzt aber nicht ein simpler Genre-Special-Move gemeint, nein, unter Special Skills versteht man oft hohe Combos, die auch nur dann angewendet werden können, wenn Euer Gegenüber "Dizzy" ist. Die Gewichtung der Punkte kann man zwar im Optionsmenü nach eigenem Gutdünken abändern, aber gemäß dem Schwierigkeitsgrad ist das Verhältnis im obigen Default-Setting bereits gut ausgewogen. Einen Lebensbalken hat jeder Kämpfer aber trotzdem: Ist er leer, seid Ihr angeschlagen und könnt eine quälend lange Zeit nichts tun und nur hoffen, daß Ihr Euch keine wertbare Aktion einfangt. Bei Würfen taucht ein weiterer, gelber Balken auf, der, je nach Komplexität der Aktion, länger oder kürzer ausfällt und schnell gegen Null geht. Bringt Ihr innerhalb dieser Zeit einen Gegenwurf oder Konter an, heimst Ihr selbst die zwei Punkte ein, es sei denn, das Blatt dreht sich nicht nochmal. Es gibt auch spezielle Knockdown-Moves, die sich aber vorher mit wallenden Farbtupfern rechtzeitig ankündigen. Der gesamte Schlagabtausch steuert sich übrigens mit nur zwei Attack-Buttons und je einem Block- sowie Dodge-Button und wahlweise dem Steuerkreuz oder dem Analogstick. Spielt Ihr's durch, gibt Euch Euer Sensei neue Secret-Moves wie den "Heaven Earth Breaker". Mit den zahlreichen Trainingsoptionen probiert Ihr die verschiedenen Techniken gegen einen Dummy aus und benützt das Erlernte dann im Master-Mode: Hier fordert Ihr acht gleichaussehende Martial-Arts-Champs und vier Joker nach einem in gewisse Bahnen lenkbaren Zufallsprinzip heraus. Für jeden geschlagenen Master erhaltet Ihr einen exquisiten neuen Move, der sich abspeichern und in allen anderen Modi forthin verwenden lässt. Doch aufgepaßt: Trefft Ihr auf einen Joker und verliert, lösen sich alle bis dahin erkämpften und nicht gesaveten Techniken buchstäblich auf, und Ihr müßt von vorne anfangen. Im Survival-Mode geht es in jedem Kampf um die erste punktbringende Aktion. Steckt Ihr also irgendwann einen Treffer ein, ist's vorbei. Time Attack verlangt den Sieg innerhalb einer Minute mit mindestens vier Zählern, und der kultigste Modus ist Rodeo: Hier prügelt Ihr auf eine Kuh ein (soll in der deutschen Version Uschi heißen), und Euer einziges Ziel besteht darin, solange wie möglich im Ring auszuharren, ohne daß Ihr oder die Kuh eine Wertung bekommt! Crazy, oder? Rein gameplaytechnisch kämpft man analog zu **Tekken** in einer 3D-Welt mit Bitmap-Backgrounds, kann sich aber nur in einer Ebene bewegen. Das wird wie so oft mit rasanten Kameraschwenks versucht zu kaschieren. Soundtechnisch begleiten viele Sprachsamples das Kampfgeschehen ("We are just warming up", "Amazing Art"), und die Begleitmusik klingt etwas nach Synthesizer-Retortensound. **Fighter's Destiny** ist Rumble-Pak-kompati-



Wer einen Master schlägt, darf sich auf einen zusätzlichen Power-Move freuen!



Explosive Special Attacks bringen am meisten Punkte



Kämpfer und Backgrounds hätten mehr und hübschere Polygone/Texturen verdient gehabt.

bel, und zum Speichern Eurer hart erarbeiteten Moves kann man zwischen den Duellen zwischen Controller Pak und Rumble Pak wechseln. Mangels einer PAL-Version testen wir die US-NTSC-Version, worauf sich auch die Spielspaßwertung bezieht. Über etwaige PAL-Balken bei der deutschen Version konnte man uns bei Laguna keine Auskunft geben.



Das von Imagineer erfundene Kampfsystem mit Punkten für verschiedene Aktionen ist schlichtweg genial! Stupides Button-Gehämmere bringt überhaupt nichts, man muß schon mit Köpfchen vorgehen, um siegreich aus den Duellen zu kommen. Selbst ein 0:6-Rückstand oder die Situation, mit nur noch einer Hand an der Klippe zu hängen, besagen noch gar nichts, man kann seinen Kopf immer noch aus der Schlinge ziehen (etwa indem man mittels eines Counters den Kontrahenten an den Füßen in den Abgrund reißt!). Schade nur, daß bei den vielen motivierenden Spielmodi und den zahlreichen erspielbaren Extra-Moves und Charakteren (selbst Master und Dummy Robert kann man sich holen) die grafische Gestaltung derart vernachlässigt wurde. Die Fighter bestehen nur aus wenigen Polygonen und einer kargen Anzahl von Texturen. Auch der berüchtigte N64-Verwischeffekt tritt wieder auf: Viele Special Skills und Knockdown-Moves hätten mit schärferen Farbwischern mehr Flair bekommen. Dafür stimmen aber wieder die flüssigen Animationen, die coolen Siegerposen und die anheizenden Soundeffekte und Sprachsamples. Aber allein schon wegen des Spieldesigns, bei dem sich alle Beat'em Up-Altmeister mehr als hundert Prügelspiele lang wenig Gedanken gemacht haben (gell Capcom und SNK?), hat **Fighter's Destiny** *unser VG-Classic verdient. Der Motivationsfaktor wird lange hochgehalten, und die vielen taktischen Finessen erlauben hochkarätige Duelle, auch im 2P-Mode. Dort kann man via mitgebrachten Controller Paks sogar um Extra-Moves spielen, die beim Verlierer schließlich gelöscht werden! rk*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Polygon-Beat'em Up
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Imagineer/Ocean
Testversion:	Laguna
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	65%
Musik:	71%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 84%

VIDEO GAMES classic

NHL Breakaway 64





Die Verfassung Eurer Spieler sollte ständig überwacht werden.

Der Saison-Modus ist hervorragend gelungen und sorgt für die Extraportion Spieltiefe.





Wahlweise könnt Ihr mit dem normalen schwarzen, mit leuchtendem und/oder mit einem Puck, der 'nen Schweif hinter sich her zieht, spielen.

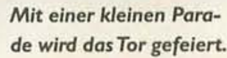
Acclaims zweites Sportspiel fürs N64 ist nach nur elf Monaten Entwicklungszeit bereits fertig und wird sicher keine Schwierigkeiten haben, sich gegen die beiden wenig ernstzunehmenden Wayne-Gretzky-Arcade-Eishockeysimulationen an der Ladenfront zu behaupten. Nintendo-Besitzer haben den Vorteil, daß Iguana West (früher Sculptured Software) auch für die gleichnamige PlayStation-Version (vor einem halben Jahr erschienen) zuständig war und das Feedback, das man daraufhin erhielt, nun zu einigen Verbesserungen bei der N64-Umsetzung geführt hat. Iguana will zwar nicht von einem Breakaway '98, Teil 2, aber immerhin von Breakaway '98 Version 1,5 sprechen. Leider ist das hochgesteckte Ziel, auch beim N64 alles in Hi Res zu programmieren, letztendlich nicht erreicht worden - eine Ruckelorgie vom Feinsten wäre die Folge gewesen. Immerhin sind die Menüs noch in 640 x 480 gehalten. Dennoch sieht die Grafik wesentlich "smoother" aus als auf Sonys Kiste. Das liegt vor allem an einer besonderen Fähigkeit der Nintendo-Wunderkonsole (die der PlayStation-Grafik-Coprozessor nicht zu leisten vermag), der bilinearen Interpolation. Die Farben nebeneinander liegender Pixel werden hierbei gemischt, so daß der Eindruck einer strukturierten Oberfläche entsteht. Ein weiterer Vorteil dieser Version ist auch, daß jeder N64-Spieler im Schnitt aus 40 Polygonen mehr besteht und dadurch natürlich detaillierter wirkt. Sofort ins Auge fällt auch die veränderte Geschwindigkeit. Obwohl Ihr diese natürlich stufenweise variieren könnt, ist es nicht mehr möglich, die Spieler aus dem Stand auf Höchstgeschwindigkeit zu beschleunigen. Dies ist auch besser so und sorgt zudem für ein realistischeres Spielgefühl. Breakaway '98 ist gleichermaßen für Einsteiger und Profis eine perfekte Wahl. Wer gleich loslegen will, der schaltet einfach bestimmte Regeln, wie Icing oder Penalties aus und hat sofort Spaß. Eishockey-Fanatiker kommen aber genauso auf Ihre Kosten. Statistiken gibt's so viele wie in keiner anderen Simulation, und die Management-Funktionen im Saison-Modus suchen Ihresgleichen. Für Siege Eurer Mannschaft gibt es Bonuspunkte, die dann z.B. in die Anwerbung eines besseren Trainers investiert werden können. Durch einen guten Coach verbessern sich dann tatsächlich auch die verschiedenen Eigenschaftswerte (Checking, Passing, etc.) Eurer Spieler. Schön anzusehen ist auch, daß der tatsächlichen Größe dem Gewicht und Schnelligkeit der echten NHL-Cracks Rechnung getragen wird. Ein Rempler von Lindross z.B. zeigt mehr Wirkung als von Fedorov, usw. Das Rumble Pak kann selbstverständlich auch benutzt werden. Bei Bodychecks oder während Fights ist der Effekt besonders gut. Alle Knöpfe auf dem Pad sind belegt und können beliebig konfiguriert werden. Der Analog-Stick dient nur zum lenken, nicht jedoch zur Beschleunigung. Eine Turbo-Taste gibt's selbstverständlich auch.

ds



Sieben Perspektiven stehen zur Auswahl. Mit der "Reverse Cam" spielt Ihr immer in eine Richtung, falls Ihr nur nach oben schießen möchtet.

GOAL SCORED
Scored By
Chris Simon 1
Assisted By
Michal Pivonka 1


Mit einer kleinen Parade wird das Tor gefeiert.



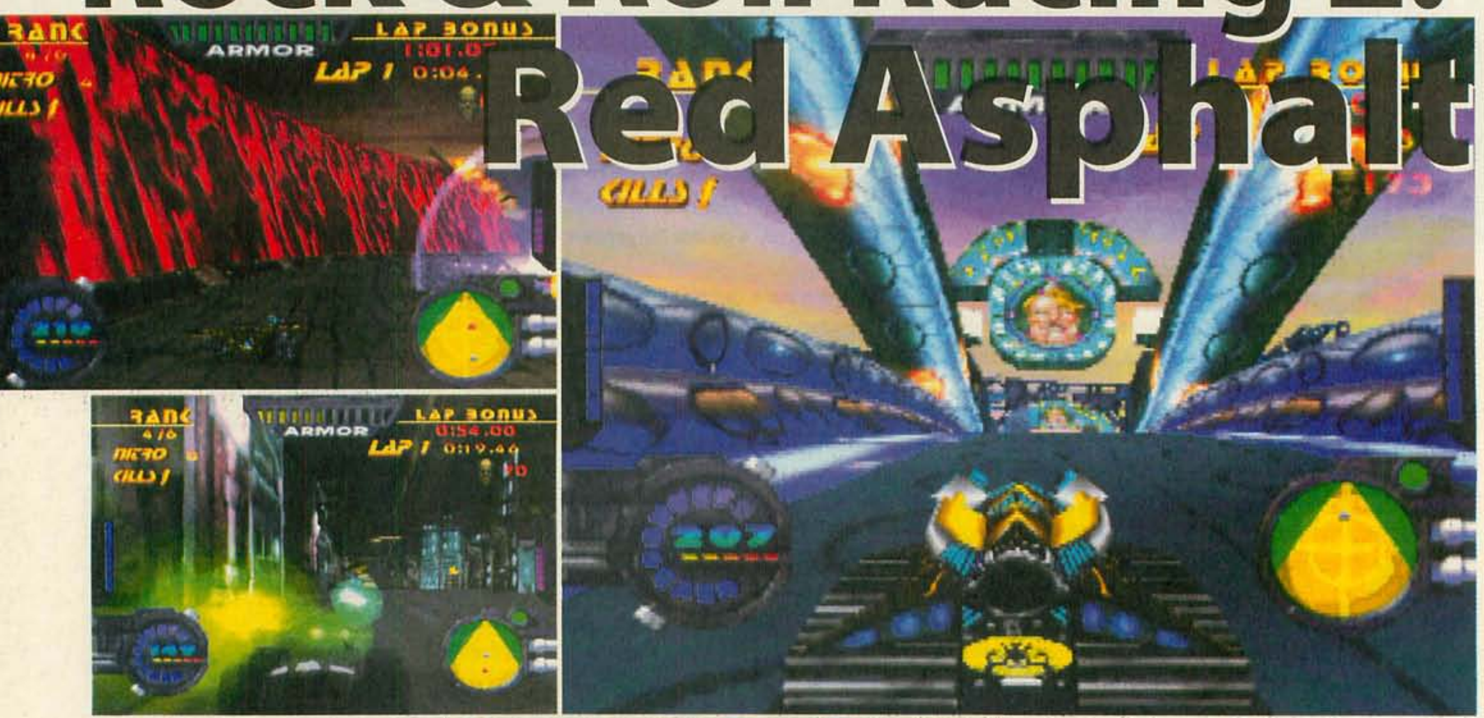
Nachdem ich die PS-Version bereits vor fünf Monaten dermassen über den grünen Klee gelobt habe, fallen mir jetzt eigentlich kaum mehr Superlative ein, um dieses Juwel gebührend zu würdigen. NHL Breakaway ist momentan einfach DAS Refernzspiel auf dem N64, und man darf gespannt sein, ob EA Sports Nintendos Hardware auch so gut beherrscht und ein ähnlich famoses NHL Hockey aus dem Ärmel zaubert. Vor allem das Management-System nach Punkten ist sehr überzeugend und Garant für viele, viele Monate Spielspaß. Warum ein Third-Party-Modul nach der Preissenkung von Nintendo immer noch dermaßen teuer sein muß, läßt sich wohl nur mit der angeschlagenen finanziellen Situation Acclaims halbwegs erklären. Dies ist denn auch der einzige Wermutstropfen bei der ganzen Geschichte. Erstkäufer machen trotzdem einen guten Schnitt. Sogar für die vielen "Zweigleisler" mit N64 und PS im Schlepptau lohnt sich eventuell ein Nachkauf, zumindest wer wirklich voll auf Eishockey abfährt. Ich für meinen Teil habe die PS-Version inzwischen ad acta gelegt. Wer sich an die Nintendo-Grafik erstmal gewöhnt hat, der wird sich schwerlich wieder umstellen können. Die vielen kleinen Verbesserungen bei der Künstlichen Intelligenz erschließen sich einem allerdings erst mit der Zeit, sind aber zum Teil von ganz erheblicher Natur. Die Torhüter agieren z.B. wesentlich flexibler und verlassen auch öfters ihren Bau, um sich den Puck zu schnappen. Doch genug der schönen Worte, ich denke die Message ist angekommen: Eine bessere Wahl gibt es zur Zeit einfach nicht!



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Pak
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	5-9
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	88%
Musik:	70%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 90%

Rock & Roll Racing 2: Red Asphalt



Kommt Ihr unter die ersten drei Fahrer ins Feld, freut sich das Konto.

Jeder der rasenden Raketenrenner hat unterschiedliche Vor- und Nachteile.



Aua weia!!! Ein Hintermann gibt uns ordentlich Feuer.

Bei RRR 2 handelt es sich um ein neues futuristisches Rennspiel, in dem mal zur Abwechslung die tollkühnsten Piloten des Universums um die Wette flitzen. Ort des Geschehens: Ein riesiges Gefängnisschiff, das in fünf gigantische Stockwerke (Welten) unterteilt ist. Auf den kilometerlangen Rundparcours wird dabei traditionsbewußt nicht nur gerast, gerempelt oder gestoßen, was die Mühle hergibt, sondern auch aus allen Rohren geschossen. In jeder Welt müßt Ihr der konkurrierenden Verbrecher-Allianz erneut beweisen, wer der Herr im interstellaren Asphaltdschungel ist. Ihr setzt Euch hinters Lenkrad eines der Teufelsfahrzeuge, wobei Ihr zwischen sechs verschiedenen Charakteren und Vehikeln (abhängig vom Kontostand) wählen könnt. Nach jedem Rennen erhaltet Ihr je nach Leistung kostbare Erfahrungspunkte, Geld oder einen Chaos-Bonus. Letzterer bestimmt, ob der IRC (Intergalaktische Rennrat) Euch zur nächsten Runde zuläßt. Wer will, darf sich gerne im Time Trial messen oder wählt den Link-Modus (zwei PlayStations, zwei RRR 2-CD's und Kabel vorausgesetzt), in dem Ihr mit einem menschlichen Rivalen um die heißbegehrte Pole Position rangelt. Wie es in einer zünftigen Sci-fi-Welt üblich ist, hat jedes Vehikel fiese Waffensysteme eingebaut, um uneinsichtige Kontrahenten aus der Bahn zu kicken. Überschüssiges Geld legt Ihr für Zusatzsysteme, wie z.B. bessere Panzerung, Motoren, Minen oder Waffen, an. Ab und zu findet Ihr verschiedene Symbole auf der Strecke, die durch einfaches Überfahren eingesammelt werden. Hierbei handelt es sich um kostenlose Power-Ups wie z.B. Booster, Schilde und Raketen. Wer letztere Gemeinheit und Minen einsetzt, kann seine Konkurrenz mit unfairen, aber erlaubten Mitteln von der Piste fegen. Der Joypad-Pilot betrachtet sein Fahrzeug wahlweise von zwei Außenansichten oder einer Ego-Perspektive. ws



Einerseits könnte ich Interplay für den löblichen Vorsatz, eine Rock&Roll Racing-Fortsetzung für die PlayStation zu programmieren, um den Hals fallen, auf der anderen Seite sollte man den Verantwortlichen für diese hundsmiserable Leistung das Genick brechen. Kenner des grandiosen 16 Bit-Originals werden (leider) nicht den geringsten Verwandtschaftsgrad mit dem Super Nintendo-Renner feststellen. Warum um Himmels willen wollten die Jungs vom Spielkonzept her nicht etwas Vergleichbares kreieren und mußten unbedingt ein stinknormales 3D-Rennspektakel aus dem Boden stampfen? Das Ganze erscheint noch mit erheblicher Verspätung, und zu allem Übel ist das Teil um Klassen schlechter als jeder vergleichbare Genrevertreter. Gerade das R.C. Pro AM-Feeling in Verbindung mit neckischen Waffen-Features und der Multi-Player-Option machten das SNES-Modul zum Party-Knüller. Von den damals grandios umgesetzten E-Gitarren-Rock-Klassikern mal ganz zu schweigen. Sorry, aber das war ein gewaltiger Schuß in den Ofen. Ein Tip noch für die Interplay-Projekt-Planer: Laßt doch beim nächsten Versuch die Truppe des Originals (Blizzard) wieder ran, denn die wissen, wie man Sequels macht.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 (2 mit Link)
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Link-Option, Analog-Pad & NeGcon-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	49%
Musik:	55%
Soundeffekte:	40?%

Spielspaß: 47%

Dark Rift



"Demitron" ist einer von zwei versteckten Endgegnern.



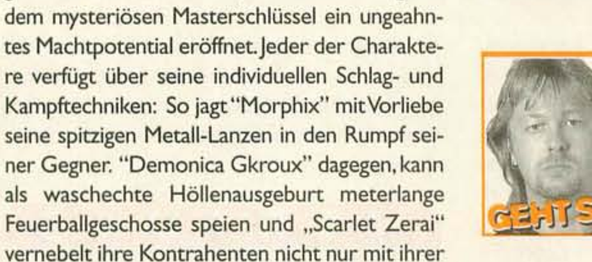
Prügelnde Weibsbilder sind erbarmungslos: Biest "Scarlet" drischt gerne von hinten auf ihre Gegner ein.

Zuckerpuppe Niiki wurde jahrelang in der "Kinematik"-Kampftechnik ausgebildet, die manchmal sogar tödlich sein kann.



Mit einem kleinen Trick läßt sich der finale Obermotz "Sonork" auch als Spielfigur anwählen.

Die Sonorks-Gehilfen waren schon immer wilde Gesellen: Stand ihnen der Sinn nach Zoff, veranstalteten sie ein Turnier, um sich dort gegenseitig die Dickschädel einzuschlagen. Knallharte, muskelbepackte Superfighter stehen sich im erbitterten Duell um den vakanten Meistertitel gegenüber. Insgesamt streiten in Dark Rift acht bizarre Fantasygeschöpfe um den begehrten Herrscherthron, der in Verbindung mit dem mysteriösen Masterschlüssel ein ungeahntes Machtpotential eröffnet. Jeder der Charaktere verfügt über seine individuellen Schlag- und Kampftechniken: So jagt "Morphix" mit Vorliebe seine spitzigen Metall-Lanzen in den Rumpf seiner Gegner. "Demonica Gkroux" dagegen, kann als waschechte Höllenausgeburt meterlange Feuerballgeschosse speien und „Scarlet Zerai" vernebelt ihre Kontrahenten nicht nur mit ihrer blendenden Schönheit, sondern, verteidigt sich mit einem rasiermesserscharfen Drachentöterschwert. Eine schwere Bewaffnung ist nicht immer vonnöten, denn als Maestro der Hyperion-Kampftechnik fegen wir die unliebsame Konkurrenz auch mit kraftvollen Prankenhieben und Fußfegern weg. Neben den einfachen Grundschlägen werden alle Special-Moves mit kombiniertem Button und Joypad-Kreisbewegungen zu Tage gefördert. Alle ankommenden Schläge können durch verschiedene Blocktechniken oder durch einen Schritt in die Tiefe abgewehrt werden. Zwei Balken geben dabei Aufschluß über die restliche Lebensenergie der beiden Streithähne. Um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet Dark Rift auch einen Zweispielermodus an. ws



Aller Anfang ist schwer, könnte man meinen, wenn wir die letzten Beat'em-Up-Versuche auf dem Nintendo 64 kurz mal Revue passieren lassen. Dark Rift stellt in der unrühmlichen Reihe leider keine Ausnahme dar. Atmosphäre und Unterhaltungswert des munteren Arena-Kloppers wollen auch zu zweit nicht recht rüberkommen. Außerdem habt Ihr das Modul relativ schnell durch, und mangels zusätzlicher Spieloptionen gibt es keine Herausforderung mehr, das Teil auch nur eine Minute länger im N64-Schacht verweilen zu lassen. Dark Rift ist ein durchschnittliches Prügelspiel, dessen rauher Charme höchstens für ein paar Runden Monster-Plätten ausreicht. Musikalisch eintönig und grafisch eher trist als spektakulär, lockt das Monstergehaue keinen eingefleischten Faustfan hinter dem Ofen hervor. Die Steuerung ist zwar exakt – das recht dürftige Special-Repertoire hinterläßt in Verbindung mit der geringen Fülle an Bewegungen aber einen recht erbärmlichen Eindruck. Auch Dark Rift fehlt die nötige Feinarbeit und eine passende Präsentation, um State-of-the-Art-Prügelorgien wie "Bloody Roar" (obwohl nur 32-Bit!) die Zähne zu zeigen. Wenn's denn schon unbedingt ein N64-Prügelspiel sein soll, dann lest Ralphs hervorragenden Testbericht zu "Fighters Destiny"!

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Beat'em-Up
Datenträger:	64 Mbit-Modul
Hersteller:	Vic Tokai
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MemoryPak
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	72%
Musik:	63%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß: 59%

Super Pang Collection



Die dicken Bomben zerreißen bei einer Explosion alle Ballons im näheren Umkreis.



Im Panic-Mode ist wirklich selbige angesagt: Es regnet Tausende Blasen!



Vorsicht vor unachtsamen Schüssen, sonst sägt Ihr Euch den Ast ab, auf dem Ihr sitzt!



Dynamitstangen sprengen dicke Blasen im Handumdrehen in ein Rudel kleiner Quälgeister, die nicht zu unterschätzen sind.

Wenn es ein vollkommen gewaltloses Spiel gibt (selbst in *Mario*-Titeln werden Tiere "zerhüpft"), dann mit Sicherheit die *Pang*-Serie von Capcom (in den USA *Buster Bros.*). Im Zuge der Oldie-Compilations entschloß man sich auch im Resident Evil-Lager, alle drei Spielhallentitel von '89, '90 und '95 zusammen als *Super Pang Collection* auf einer CD zu veröffentlichen, obwohl *Super Pang* erst vor ein paar Jahren auf dem SuperNes erschien. Euer einziges Ziel besteht nun in allen drei Games, einer Horde von wild herumhüpfenden Blasen Herr zu werden. Dazu lauft Ihr mit Eurer Harpune durch die nicht scrollenden Stages, die mit geographischen Backgroundbildern aus allen Erdteilen oder Zeichnungen berühmter Künstler aufwarten (Mona Lisa), und zerschießt die bunten Ballons in kleinere Stücke. Goodies wie Doppelharpunen, MG, Dynamit und Stoppuhren helfen Euch bei Eurer Aufgabe. Berührungen mit den Blasen dürft Ihr Euch keine leisten, denn in dem Fall ist sofort ein Bildschirmleben futsch. In späteren Stages wird Euch das Leben durch ein riesiges Blasenaufkommen, verwinkelte Leitersysteme, rutschige Bodenverhältnisse sowie bösartige Tiere zusätzlich schwer gemacht. Alternativ zu den Story-Modi, in denen Ihr auf Weltreise und Kunstraub geht, dürft Ihr Euch auch am Panic-Mode versuchen: Dort regnet es immer mehr Kugeln, und Ihr müßt schon sehr viel Geschick aufbringen, um das alles rettende Stern-Item vor einer Kollision zu erwischen. In der neueren Episode *Buster Buddies* gibt's sogar verschiedene Charaktere, die alle besondere Eigenschaften haben, z.B. Harpunen mit Pfeilabschuß im 45-Grad-Winkel. Nach dem Ableben greift Ihr auf eine Handvoll Continues zurück, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad. *rk*



Die Super Pang Collection macht auch heutzutage im Zeitalter der 3D-Polygon-Titel immer noch einen Heidenspaß. Das Spielprinzip ist binnen Sekunden erlernt und die Abwehr der bunten Ballons ein vorzüglicher Zeitvertreib. So einfach die ersten Stages aussehen mögen, so schwierig wird das Ganze im Laufe Eurer Weltreise, wenn immer mehr verzwickte Elemente hinzukommen. Ohne die richtige Taktik setzt einem die Blasenflut in diesem witzigen Geschicklichkeitstest dann schon enorm zu. In der Compilation finden sich genug Level für mehr als ein paar kalte Winterabende. Wer das Lesen von Handbüchern verabscheut und nach einem einfachen, spaßigen Spielprinzip im Tetris-Stil sucht, ist bei der Super Pang Collection bestens aufgehoben. Hier wird auch noch echter 2-Player-Spaß ohne lästige gesplittete Bildschirme geboten. Next-Gen-Fanatiker machen dagegen einen weiten Bogen darum.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Geschicklichkeitsspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Laguna
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	3 Spiele
Schwierigkeitsgrad:	5
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	100 Mark
Grafik:	64%
Musik:	70%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 76%



NHL Powerplay Hockey '98





Tüchtig auf die Glocke hauen gehört mit dazu. Dieser Haken war aber doch zu heftig.. (Bild oben)



Die Animationen der Spieler sind eine wahre Augenweide. Sehr positiv schlägt auch die supergenaue Steuerung zu Buche.

Alle NHL-Teams sowie internationale Mannschaften sind nun vertreten.

Radical Entertainment, die für Virgin 1996 schon den ersten Teil programmiert haben, muß man wirklich ein großes Lob aussprechen, daß sie vom üblichen Strickmuster der alljährlich nachgeschobenen Updates mit minimalen Veränderungen abgewichen sind und mit viel Zeitaufwand einen Nachfolger ausgetüftelt haben, dessen Kauf sich zur Abwechslung mal wirklich lohnt. Die vielen Veränderungen im '98er Sequels sind sehr behutsam eingeflochten worden, ohne irgendeinen Bestandteil zu verschlimmbessern. Will sagen, fast jeder Aspekt des Spiels ist perfektioniert worden. Die Geschwindigkeit z.B. ist nun optimal (letztes Mal etwas zu hektisch). Schnelle Spieler flitzen zwar immer noch fixer, aber nicht mehr doppelt so schnell übers Eis. Freiräume sind hier - wie beim echten Eishockey - kaum mehr eine Selbstverständlichkeit. Paßt Ihr nicht andauernd, seid Ihr sofort von Gegnern umringt und den Puck auch gleich wieder los. Pavel Bure z.B. versucht jetzt keine Alleingänge mehr, bei denen die Positionen sämtlicher Abwehrspieler einfach ignoriert werden. Das Verhältnis von Turbo-Einsatz und Ermüdung ist ebenfalls smarter gelöst und schlägt sich in häufigeren Auswechslungen nieder. Tore werden nur noch mit sehr gezielten Direktschüssen, meistens aber per Rebounds oder durch abgefälschte Schüsse, erzielt. Trades sind nun ebenfalls möglich, Eure Spieler können zudem editiert bzw. Neue selbst erstellt werden. ds



Obschon die Künstliche Intelligenz in einigen Punkten sogar der von Acclaims Breakaway überlegen ist, verpaßt NHL PP '98 dennoch knapp eine VG-90er Wertung: Mußte der Puck wirklich so klein ausfallen? Zumindest als Option hätte man doch ein "Glow-Feature" dazupacken können. Vor allem ums Tor herum ist das Geschehen oft derart verwirrend, daß der Puck für mehrere Sekunden im Polygongewusel untergeht (betrifft besonders Menschen mit Monitor/TV unterhalb der 50-cm-Bildschirmdiagonalenmarke). Zweiter Störfaktor: die Ladezeiten. Pausiert Ihr ein Spiel, wählt im Pausenmenü einen Punkt aus und wollt wieder zurück ins Spiel, erscheint der Lade-Screen dann sogar nochmal. Soundtechnisch ist sicher noch nicht das Ende der Fahnenstange erreicht. Diesmal hat die Stadionleitung immerhin schon eine Heimorgel angeschafft. Dennoch könnten sowohl Torschützen als auch Zuschauer nach einem Goal noch mehr aus dem Häuschen geraten. Virgins Eishockey-Sim ist ein starker Konkurrent für die Acclaim-Referenz und aufgrund der großartigen Spielbarkeit und der hervorragenden K.I. unbedingt zu empfehlen. Nur für einen "90er" hat's, wie gesagt, leider nicht gereicht.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Eishockey
Datenträger:	CD
Hersteller:	Virgin Interactive
Testversion:	Virgin Interactive
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card 3 Blöcke
Features:	Deutsche Menütexte (engl. Kommentatator)
Schwierigkeitsgrad:	5-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	--
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 88%

Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2



Moon Patrol ist einer der bekanntesten Oldies auf der Compilation.

Anzapft is! Beim Trinkerspiel Tapper ist durchgehend für zünftige Bierzelt-Stimmung gesorgt.

Auch auf der zweiten Klassikersammlung aus dem Hause Midway heißt es wieder: Back to the Roots. Diesmal haben die Entwickler sieben Spielhallen-Fossile aus der Mottenkiste gekramt und auf einer CD vereint.

Zu den lustigsten Vertretern der Riege zählt mit Sicherheit "Beer Root Tapper". Als Barkeeper müßt Ihr unentwegt Bier zapfen und mit Schwung der durstigen Thekenkundschaft servieren. Erst wenn alle Schluckspechte von der Bildfläche verschwunden sind, ist eine Lokalrunde geschafft. Bei "Moon Patrol" flitzt Ihr mit einem dreiachsigen Kampf-Buggy über eine holprige Mondlandschaft hinweg und ballert unentwegt UFOs oder andere Hindernisse ab. Die Fortsetzung des Kultklassikers "Joust 2" bleibt den Grundsätzen seines Vorgängers treu: Ihr flattert abermals als Straußenkrieger durch trickreiche Labyrinthe und stoßt per Lanzenkick angriffslustige Flugritter aus dem Sattel. Fastfood-Virtuosen kommen in "Burgertime" voll auf ihre Kosten. Als kleiner Küchenknecht müßt Ihr unzählige Leitern erklimmen, um von dort aus vier leckere Hamburger zusammenzustellen. In dem Automaten-Oldie "Splat" wird unser Heimatplanet von tierischen Invasoren bedroht, die mit Fang- und Wurf-Kombinationen aus dem Weg geräumt werden. "Blaster" hingegen war eines der ersten Psyeudo 3D-Shoot'em-Ups. Ihr steuert dabei einen Super-Raumer, dürft natürlich in alle Richtungen fliegen und aus allen Rohren feuern. Im Ballerrennspiel "Spy Hunter" nehmt Ihr in einem flotten Sportwagen Platz, attackiert feindliche Spion-Fahrzeuge oder rempelt sie unsanft von der Straße. Hintergrundinformationen werden in kurzen FMV-Interviews und detaillierten Fotos der Automatengehäuse feilgeboten. ws



In Joust 2 gibt es als große Neuerung eine ziemlich sinnlose Verwandlungsoption zu bestaunen.

Fast alle Klassiker stammen aus den frühen Achtzigern.



Keine Frage: Gegen das High-Tech-Flair von heutigen Produktionen kann selbst die geballte Masse der enthaltenen Oldies nichts ausrichten. Alle Umsetzungen halten sich natürlich pixelgenau an das jeweilige Automatenoriginal, wobei in puncto Bildschirmausnutzung etwas schlampig gearbeitet wurde. Viele der Klassiker laufen in mickrigen Fenstern ab, was sich gerade bei kleineren Flimmerkisten ziemlich frustrierend auswirkt. Mit ein bißchen mehr Enthusiasmus wäre sicherlich eine Vollbildlösung möglich gewesen. Für Hardcore-Nostalgiker bleibt die Compilation trotzdem interessant. Die drei unterhaltsamsten Titel der Sammlung sind Tapper, Moon Patrol und Joust 2. Alle restlichen Hallenexoten gingen eher als unpopuläre Spielautomaten in die ruhmreiche "Telespiel"-Geschichte ein. Ebenfalls etwas enttäuscht war ich vom spärlichen Informationsgehalt der historischen Hintergrundfakten, die in keinster Weise an das bravourös gelungene Erstlingswerk heranreichen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Klassikersammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT-Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	12%
Musik:	8%
Soundeffekte:	4%

Spielspaß: 62%

Caesar's Palace





Eine Runde Roulette oder Black Jack gefällig? Mit Caesar's Palace holt Ihr Euch Las Vegas ins Wohnzimmer.

Wer noch nicht im Spielerparadies Las Vegas war, dem wird auch dieser glamuröspompös klingende Titel nicht viel sagen. Caesar's Palace ist eines der größten Hotel-Casinos der Glitzer-Metropole, die mitten in der Wüste von Nevada liegt. Zum Glück darf man auf der heimischen PlayStation auf Kosten des Hauses gambeln. Ihr habt die Wahl zwischen den fünf authentischen Casinospielen: Blackjack, Craps, Roulette, Baccara und einarmiger Bandit. Wie es sich für einen Glücksspiel-Simulator gehört, bietet das Programm verschiedene Einsatzhöhen, original Casino-Soundeffekte und eine Tutorial-Option. In letzteren helfen Euch Lernvideos (in Englisch) dabei, sich mit den Regeln der etwas komplexeren Glücksspiele vertraut zu machen. Wer gerne in fröhlicher Gesellschaft zockt, darf seinen Kumpel zum Mitmachen einladen. ws



Zocken von Casino-Games mit dem Computer – kann das überhaupt Spaß machen? Um ehrlich zu sein, reizt mich das Ganze soviel wie eine von Tet's zahlreichen Schulmädchensimulationen. Hier und da mal einen virtuellen Betrag riskieren und aufs Knöpfchen drücken, haut bestimmt keinen versierten PlayStation-Zocker vom Hocker. Die grafische Präsentation ist eher nüchtern, was will man bei Casino-Spielen auch Großartiges erwarten? Die Atmosphäre eines richtigen Las Vegas-Casinos wird natürlich nicht erreicht. Das einzig Positive, was ich Caesars Palace abgewinnen konnte, waren die Lernvideos, mit denen auch weniger bekannte Glücksspiele wie z.B. Baccarat dem Laien verständlich erklärt werden.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Casino-Spiele
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	keiner
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	12%
Musik:	44%
Soundeffekte:	21%

Spielspaß: 31%







Jet Rider 2

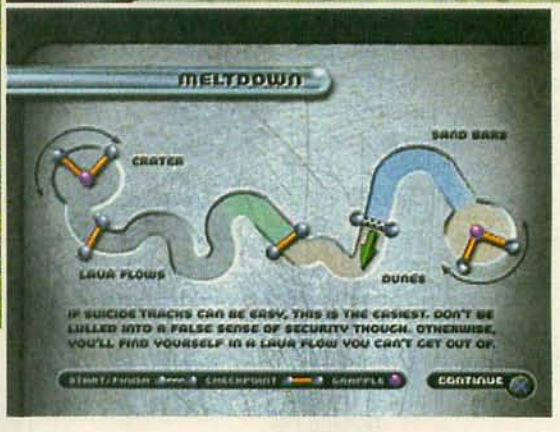


Noch sind wir letzter, aber die Aufholjagd beginnt!



Oft baut Ihr Unfälle, indem Ihr am Checkpointgerüst hängenbleibt...

Yeah, 1. Platz auf der konfusen L.A.-Erdbebenstrecke in Sicht!



Der vulkanoide Meltdown-Kurs ist was für Selbstmörder: An den Rändern herrscht reger Gegenverkehr.

Warum eigentlich immer nur entweder auf Straßen (*Rage Racer* und Konsorten) oder auf Wasser (*Rapid Racer*) die Motoren nach Lust und Laune überdrehen, wenn man auch beides zugleich haben kann? Solltet Ihr so denken, dann heißt es aufgesessen auf eine Art Düsengleiter in *Jet Rider 2*! Auf zehn ultraabgespaceten Kursen tretet Ihr in verschiedenen Modi gegen die harte Konkurrenz in Form von neun Mitbewerbern an. Ihr heizt über Stock und Stein, durch Höhlen, über Erdbebengebiete, quer durch Seen, auf Eisschollen, immer mit dem Minimalziel, nicht von Eurem störrischen Gefährt abgeworfen zu werden. Dazu dienen Euch neben der Bremse auch Sharp-Turn-Buttons sowie zur Balance in der Luft die R1/R2-Tasten. Die meiste Zeit verbringt Ihr nämlich nicht auf Mutter Erde, sondern irgendwo in den Lüften der wahnwitzig geschnittenen Kurse, die oft sogar verlangen, daß man seinen eigenen Konkurrenten entgegenfährt. Pro Runde erhaltet Ihr zusätzlich eine Turbo-Leiste, um den anderen Jet Ridern die Sporen zu zeigen. Zunächst stehen Euch in der Novice-Class nur drei Strecken offen, die einem aber schon einiges Fahrgeschick abverlangen. Steht Ihr nach Absolvierung selbiger auf dem Siegertreppchen mit der Nummer eins, öffnen sich drei weitere Kurse, und das Spielchen beginnt von neuem. Natürlich dürft Ihr zu Beginn auch zwischen zig Bikes mit unterschiedlichen Eigenschaften bei Beschleunigung, Geschwindigkeit und Handling wählen. In puncto Begleitmusik entschied man sich bei Sony für rhythmische und dramatische Rennspiel-Tunes. Auf Wunsch tretet Ihr auch in einem 2-Player-Mode in einem vertikal gesplitteten Bildschirm mit reduzierter Grafikdarstellung gegeneinander an. Leider unterstützt *Jet Rider 2* keine der in letzter Zeit immer mehr in Mode gekommenen Analog-Pads.



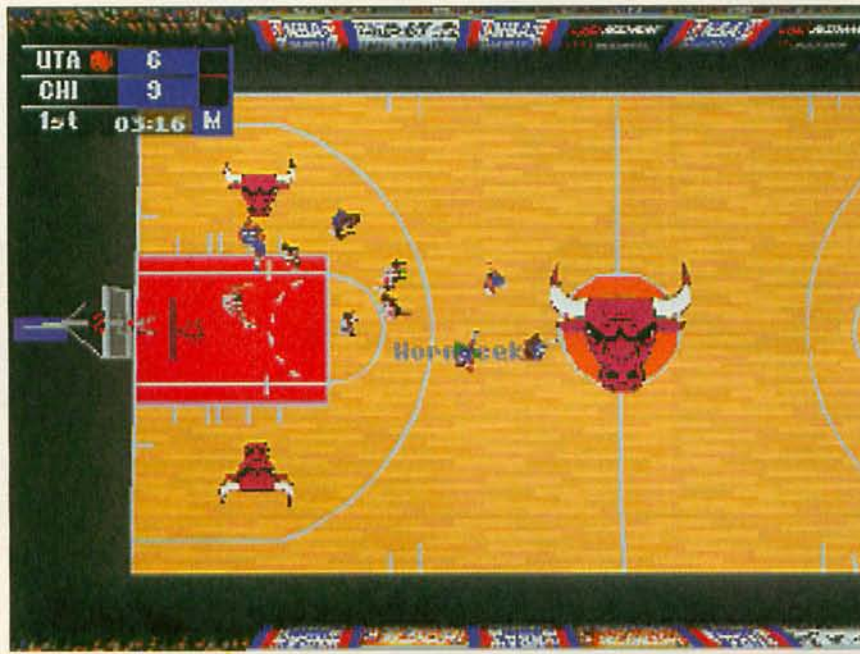
Was für ein abgedrehtes Spektakel! Wenn Ihr mal nicht wie ein Schluck Wasser kilometerhoch in den Lüften irgendwelcher fiesen Kurven hängt und versucht, statt mit dem Kopf wieder mit den Füßen zuerst aufzukommen, wird Euch garantiert die Streckenführung zum Verhängnis. Man hat oft trotz blinkender Pfeiler größte Mühe, die Richtung der gesteckten Strecke auch nur einigermaßen zu erkennen. Da ging den Designern Styling wohl vor Funktionalität, denn von der Präsentation her gesehen sind alle Kurse sehr schön gelungen. Auf der technischen Seite trüben einige Polygonfehler den Spaß doch etwas, und die eigene Plazierung wird nur kurz nach dem Passieren von Checkpoints eingeblendet, was für ein Unding. Eure Geschwindigkeit läßt Euch dagegen ein ums andere Mal von der Maschine absteigen, da unmittelbar nach einem Sprung eine Haarnadelkurve angesetzt wurde. Ein Rennspiel aber sollte doch Spaß machen, oder? Und der kommt bestimmt nicht auf, wenn man vor Sprüngen die Bremsen glühen lassen muß. Jet Rider 2 ist was für Fans chaotischer Fun-Racer, die sich aber garantiert an Strecke sechs (Höhlensystem) die Zähne ausbeißen werden. rk

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fun-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony USA
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	75%
Musik:	77%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß: 69%

NBA Fastbreak'98



Die Perspektive richtet sich ganz nach Euren Wünschen. Rechts rechnen die Spieler bereits mit einem Punkterfolg.



Freiwurf: Jetzt heißt es die Nerven behalten!





Auf geht's zum fröhlichen Dunken: Alle Spieler warten bereits gespannt auf die Freigabe des ersten Viertels.

Midway versucht mit NBA Fastbreak '98 den Anschluß an die herausragende PlayStation-Konkurrenz zu halten und fährt schon in den ersten Parameter-Menüs schwere Geschütze auf: Drei Spielmodi (Exhibition, New Season, Playoffs), Zwei-Spieler-Option und eine halbierte Saison erfreuen des Gamblers Sportlerherz. Wie bei Basketball üblich besteht jede Mannschaft aus fünf Feldspielern, die alle mit unterschiedlichen Eigenschaften (Kondition, Dribbling, Angriff, Verteidigung) aufwarten. Nachdem Ihr Euch für ein Lieblingsteam entschieden habt, geht's unter tobenden Zuschauerapplaus aufs blankpolierte Parkett. Auf Wunsch wird das Feldgeschehen von einem englischen Kommentator begleitet, der sein Handwerk erstaunlicherweise recht professionell beherrscht. Die Steuerung ist relativ simpel und intuitiv zugleich, was auch dem weniger geschickten Basketballfan alle relevanten Spielzüge ermöglicht. Beim Angriff dient je ein Knopf zum Spielerwechsel, Passen und Werfen. Während der Defensive darf geblockt oder hinter dem Rücken des Schiris sogar gefoult werden. Natürlich könnt Ihr jederzeit verschiedene Kamerawinkel einstellen (elf an der Zahl), um das Dribbling hautnah zu erleben oder per Replay-Funktion den letzten Slamdunk nochmals in Zeitlupe zu genießen. Ein unterhaltsamer Gegeneinander-Modus mit Kumpels darf natürlich in keinem Sportspiel fehlen, verschiedene Einzelparameter wie z.B. Arcade- oder Simulation machen NBA-Fastbreak auch für blutige Anfänger interessant. ws



Jaja, viele werden sich wie ich denken: „Ach, schon wieder eine Basketballsimulation". Stimmt genau, und was spektakuläres darf man auch im vorliegendem Fall nicht erwarten. In NBA Fastbreak gibt es weder spielerisch noch im Ausstattungsbereich große Überraschungen zu entdecken. Ausführliche Statistiken und zahlreiche Einstellungsoptionen bieten sowohl dem Basketballfreund als auch dem Gelegenheitsspieler genügend Abwechslung. Auf dem Spielfeld sieht die Sache jedoch schon wieder etwas nüchterner aus: Die relativ detailarme 3D-Grafik haut heute keinen Joypad-Dunker mehr vom Hocker. Oder treffender gesagt, klotzige Polygon-Spieler haben im fortgeschrittenen PSX-Zeitalter nichts mehr auf einem NBA-Spielfeld verloren.

Spielerisch läßt sich nicht viel bemängeln: Als Fan des orangen Gummiballs wird man mit dem gut umgesetzten Wurf-Timing und dem Austricksen von Gegnern seine Freude haben. Gegen die zahlreiche PlayStation-Konkurrenz zieht NBA Fastbreak '98 allerdings den kürzeren. Wer bereits einen würdigen Genrevertreter wie z.B. "NBA in the Zone 2" in seinem Regal stehen hat, kann sich sein Geld getrost sparen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Basketballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT-Interaktive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 3 Blocks
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	66%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 70%

Power Boats



Zum Glück springt Ihr nicht hoch genug, sonst könntet Ihr mit dem Heli kollidieren...



Die romantisch verschneite Landschaft flitzt leider viel zu schnell vorbei.



In diesem russischen Hafen müßt Ihr viele 90-Grad-Kurven bewältigen.



Im Splitscreen-Modus für zwei Spieler sinkt die Frame-Rate nicht ab.

Besser als ein feuchter Traum soll es sein, das neueste Rennspiel mit den schnittigen und - in der Realität - unglaublich teuren Power Boats. Zumindest behauptet das die Pressemitteilung in ihrer vollmundigen Art. Auf derartig schamlose Weise neugierig gemacht, hat der Tester natürlich nichts besseres zu tun, als diese Behauptung auf der Stelle zu überprüfen.

Nach einem wahrhaft nervenzerfetzenden Intro (drei Screens mit Logos und Copyright-Angaben und die Sprachauswahl) präsentiert sich "Power Boats" gleich mit dem Objekt der Begierde: Dem Hauptmenü. Hier wählt Ihr einen von fünf Rennmodi. Im Training lernt Ihr Euer Boot und die einzelnen Kurse kennen. Die Zeitfahrt ist das klassische Rennen gegen die Uhr. Bei einer Herausforderung fahrt Ihr gegen einen sehr guten Computergegner. Die Schießerei verlangt von Euch, mindestens als Dritter durchs Ziel zu gehen, sonst werdet Ihr disqualifiziert, und im Arcade-Modus fahrt Ihr schließlich drei unterschiedliche Rennen. Am Ende des Rennens wird euch ein Paßwort spendiert.

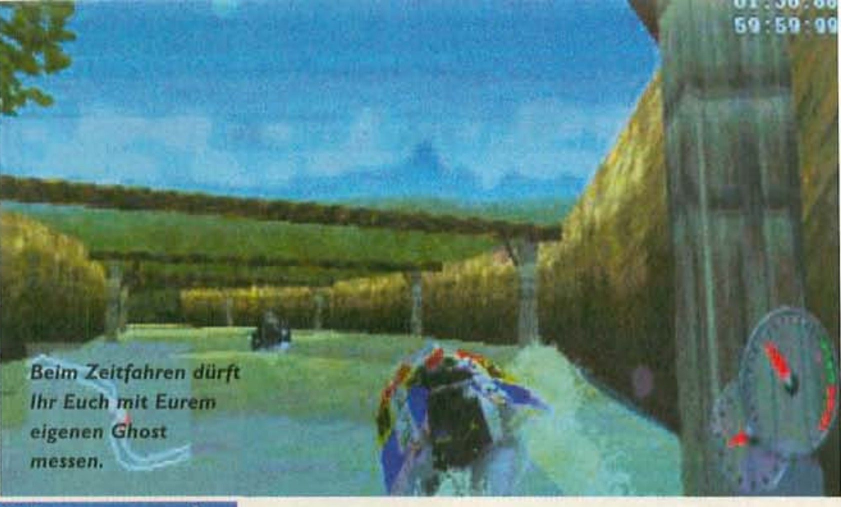
Insgesamt stehen Euch zu Anfang neun Strecken zur Verfügung, die Ihr mit einem von acht Monohull-Booten unsicher machen dürft. Dabei legt Ihr mit drei Schwierigkeitsgraden fest, wie stark die Computergegner an ihren eigenen Sieg glauben. Während Euch als "Goldfisch" noch keine größeren Hindernisse erwarten, zeigen Euch die künstlichen Fahrer bei der Einstellung "Barracuda" ordentlich die Zähne.

Danach werden die Motoren angeworfen - das Rennen beginnt nach einem obligatorischen Count-Down. Gleich die ersten Kurven und Sprünge trennen Landratten und Seebären voneinander: Die Boote verhalten sich völlig anders als die typischen Straßenflitzer, die die meisten Rennspiel-Profis gewohnt sind. Nach den ersten paar verlorenen Rennen solltet Ihr die Steuerung aber im Griff haben. Dann könnt Ihr neben der Fahrt auch einige der grafischen Goodies genießen - sei es die UN-Flagge auf einem Öltanker, ein russisches Atom-U-Boot oder der unvorsichtige Zuschauer, der in der zweiten Runde plötzlich im Wasser treibt. Bei so vielen Details darf auch mal das eine oder andere Polygon verzerrt sein oder plötzlich verschwinden.

Solltet Ihr Erfolge verzeichnen, winken je nach Schwierigkeitsgrad Cheat-Codes oder gleich zusätzliche Bootsklassen als Lohn. Die von Euch erfahrenen Zeiten dürft Ihr auf Memory-Card speichern. Der Zwei-Spieler-Modus funktioniert via Split-Screen, zwar ohne Computer-Gegner, dafür aber auch ohne Einbußen bei der Frame-Rate. Die wenigen Popups stören kaum. *af*



Geschafft - dieser Arcade-Kurs ist gewonnen.



Beim Zeitfahren dürft Ihr Euch mit Eurem eigenen Ghost messen.



Na ja, unter einem feuchten Traum stelle ich mir wirklich etwas anderes vor. Immerhin hat Power Boats das Potential, Genrefans einige Zeit anspruchsvoll zu unterhalten. Bis Ihr alle Cheats und Boote habt, werdet Ihr mit Sicherheit mehr als nur ein bißchen naß. Schade nur, daß Ihr vor lauter Action kaum die Möglichkeit habt, alle grafischen Finessen des Spiels auszuloten - die Umgebung der Rennkurse ist mit fantastisch vielen Details ausgestattet und zum Teil wirklich witzig animiert.

Sehr positiv fällt auf, daß sich die Strecken - teilweise überraschend - während der Fahrt verändern - mal versperrt ein Schiff den üblichen Weg, und Ihr müßt durch einen engen (und mit Pop-Ups geplagten) Tunnel ausweichen, mal startet ein Helikopter und gibt eine Abkürzung frei. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich deutlich voneinander und bieten auch Profis eine Herausforderung, die bis hin zum frustrierten ins-Joypad-Beißen reicht. Mein Fazit: Ein rundum solides Rennspiel mit überdurchschnittlicher Grafik, das zwar nicht viel Neues bietet, sich dafür aber besser als "Rapid Racer" spielt.



Im regnerischen Japan fliegen die Hasen-Luftballons wieder mal tief.

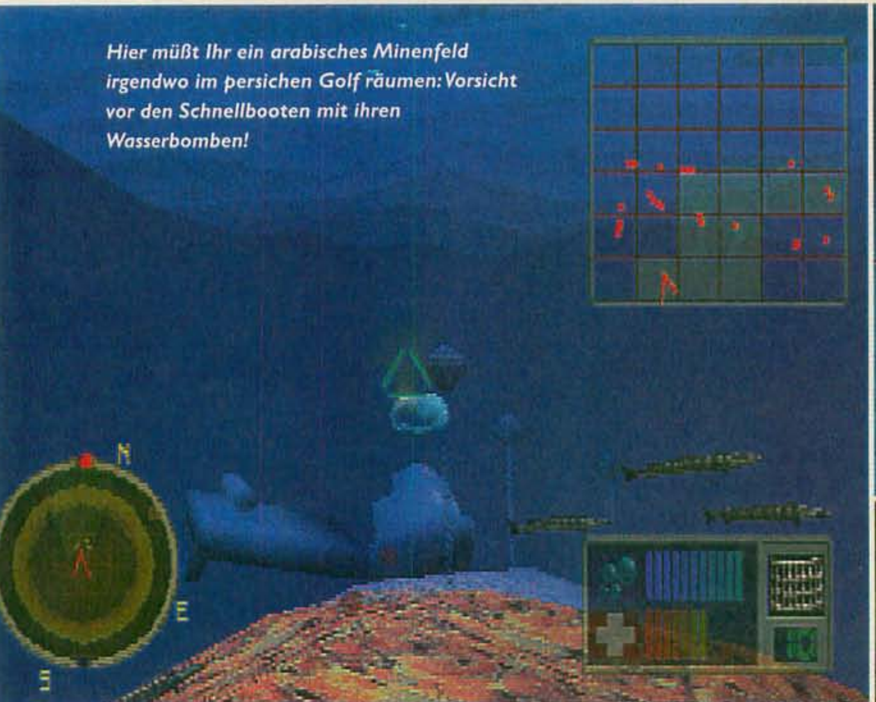
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim/Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	interaktive Strecken
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	50%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß: 82%

Video Games Classic

Treasures of the



Hier müßt Ihr ein arabisches Minenfeld irgendwo im persichen Golf räumen: Vorsicht vor den Schnellbooten mit ihren Wasserbomben!

Ein waghalsiger Ritt auf dem Manta bringt Euch in versteckte Levelabschnitte, wo Ihr u.a. ein Stück des sagenumwobenen griechischen Tabletts findet.



Am Ziel der Wünsche: Die kostbare Maya-Figur liegt unmittelbar vor Euren Flossen

Die Tiefen der Weltmeere locken, und Ihr seid als Mitglied der UMA (Underwater Mercenary Agency) mittendrin statt nur dabei und dürft aus den feinsten Utensilien einer Profi-Tauchbasis wählen, um unterhalb des Meeresspiegels nach dem rechten zu sehen. In einer Trainingsmission wird Euch zunächst die recht komplizierte Steuerung Eures Frogman-Vehikels erklärt. Ihr könnt Euch erstmal mit den L/R-Tasten in feinster 3D-Ansicht frei nach oben/unten, links/rechts sowie vor/zurück bewegen, was nach anfänglicher Verwirrung bald schon gut klappt. Weiter lassen sich eine Draufsichtkarte des Operationsgebiets, Luftvorrat, Lebensenergie Eures U-Boots (d.h. dessen Panzerung) sowie das Sonar ein- und ausschalten. Nachdem Ihr das spanische Schwert gefunden habt, wird es ernst: 14 anspruchsvolle Missionen warten auf Eure Erforschung. Mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz kommt mehr Söldnerlohn in Eure Taschen, der sich in High-Tech-Ausrüstung für die zunehmend gefährlicheren Tauchgänge investieren läßt. Zunächst kommt Ihr mit ein paar Netzen gegen Hammerhaie, Barracudas und Piratentaucher bestens zurecht, doch schon bald benötigt man schwereres Geschütz in Form von Shockwave-Torpedos, U/W-Raketen oder magnetischen Minen, um sich gegen gegnerische U-Boote zu wehren, die ebenfalls nach verschollenem Gold suchen oder geschmuggelte Waffen eines gesunkenen Frachters abtransportieren wollen. In der sogenannten "Shallow Class", der Einsteigerklasse mit geringen Tiefen, absolviert Ihr vier Aufträge, die Euch nach Puerto Rico, vor die Yucatanhalbinsel, die ionische See sowie in die Nähe des Suezkanals führen, wo Ihr Minen entschärfen, nach Maya-Schätzen in dunklen Höhlen tauchen oder eine gesunkene Galeere finden müßt. Je erfolgreicher Ihr seid, desto schwerer und aufwendiger wird Euer Unterfangen: Jetzt sind drucksichere, teure U-Boote, Naßtauchanzüge gegen die Kälte, Flares zur Abwehr von Torpedos, Night Vision Goggles und Mini-Roboter vonnöten, mit denen man auch Gebiete erforschen kann, die ansonsten nicht zugänglich wären. Aber nicht nur die goldgierige Tauchersippschaft der Konkurrenz mit ihrem High-Tech-Equipment macht Euch das Leben im kühlen Naß mehr und mehr zur Hölle. Nein, Mutter Natur hat sich auch noch gegen Euch verschworen: Haie und Barracudas beißen sich an Eurem Boot fest, Riesenkraken und Maya-Seemonster vertragen vor dem Streichen der Segel einige Raketensalven, Erdbeben und Wirbelstürme demolieren Eure Panzerung, und fiese Strömungen treiben Euch direkt auf die Riffe zu. Natürlich gibt's auch eine Menge Secrets zu entdecken: Steigt Ihr von Eurem U/W-Gleiter ab und wagt einen Ritt auf einem friedlich schwimmenden Manta-Rochen, führt Euch dieser zu den sagenumwobenen Einzelteilen des mystischen griechischen Tabletts, von dem in jeder Mission ein Stück versteckt wurde. Wer alle findet, auf den wartet eine Überraschung. Werdet Ihr abgeschossen oder zerfleischt (keine Angst, kein Blut zu sehen, ist ja ein Namco-Spiel!), werdet Ihr maximal drei Mal an Ort und Stelle wiederbelebt und könnt die Mission weiterführen. Nach jedem erfolgreichen Tauchgang läßt sich der Spielstand auf einem MC-Block abspeichern. *rk*



Wo Namco draufsteht, steckt (fast) immer hervorragende Qualität drin! So auch beim Taucher-Abenteuer Treasures of the Deep: Durch realitätsnahe Wasser-Soundeffekte und einen dramatischen Soundtrack in Kombination mit astreiner Texture-Grafik inklusive feinem Lightsourcing habt Ihr wirklich das beklemmende Gefühl, weit unter dem Meeresspiegel mit den Naturgewalten und feindlichen Organisationen zu kämpfen. Die Aufträge sind alles andere als leicht, und Ihr werdet vor der Lösung in eine Menge Fallen und Hinterhalte tappen. Da man die komplette Ausrüstung vor jedem Tauchgang selbst bestimmen kann (Euer Geldbeutel und der Stauraum Eures Vehikels sind die einzigen zu beachtenden Einschränkungen), spielt die Taktik auch eine nicht zu verachtende Rolle. Mehr Medi-Paks

Deep

Auf dem Radar links und der Karte oben rechts sondiert Ihr menschliche und tierische Gegner. Luftvorrat und Panzerung seht Ihr rechts unten.

Sämtliche teuer eingekaufte Ausrüstung paßt hier nicht in Euer Mini-U-Boot: Jetzt heißt's auswählen. Was ist lebensnotwendig?

oder Torpedos mitnehmen? Brauche ich eine Notfalluftversorgung oder lieber für 50.000$ den ultimativen Shockwave-Torpedo? Außerdem ist eine schnelle Reaktion und gute Koordinationsfähigkeit sehr nützlich: Sechs Buttons zur Kontrolle des U-Boots, vier zum Durchscrollen und Benützen der Waffen/Ausrüstung und das alles während man die gefährliche Umgebung inklusive der Karte, des Sonars und der Luft- bzw. Panzerungsanzeige im Auge behalten muß. Treasures of the Deep ist definitiv etwas für erfahrenere Spieler, die aber eine Menge Spielspaß dank eines noch nicht ausgelutschten Gameplays in erstklassiger optischer und akustischer Verpackung geboten bekommen. Wer selbst taucht, für den ist's sowieso ein Muß!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-U-Boot-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco USA
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	81%
Musik:	78%
Soundeffekte:	86%

Spielspaß: 84%

Inserentenverzeichnis

X-Men: Children of the Atom



Auch wenn die Umsetzung gut gelungen ist: Eine olle Kamelle bleibt X-Men allemal.



Girl-Power: Psylocke braucht sich vor der männlichen Superhelden-Konkurrenz nicht zu verstecken.



Die Hintergründe verfügen über viele bewegte Details.

Iceman läßt hier seinen Mega-Strahl vom Stapel.

Harte Zeiten für ehrbare Superhelden: Nach zwei aktuellen Spielhallen-Auftritten müssen die PlayStation X-Männer nochmals in einem Uralt-Turnier gegeneinander antreten. Populäre Comic-Helden stört das wenig, und deshalb geben sie im wiederholten Kampfgetümmel erneut ihr Bestes: Marvel-Superstar "Wolverine" wirbelt z.B. in altbewährter Korkenzieher-Manier auf seine Gegner zu und setzt simultan seine Tornadokralle als tödliche Schlitzerwaffe ein. Zuckerpuppe Psylocke dagegen verwirrt ihre Herausforderer mit einer reizvollen Illusion, indem sie vier Duplikate von sich hevorzaubert. Ganz anders Muskelprotz Cyclops, der einen mächtigen Laserstrahl als Vernichtungswaffe abfeuert. Geselle Iceman hingegen hält sich die angreifende Konkurrenz mit einem Kältestrahl vom Leibe. Als feurige Wetterhexe verfügt Storm über allesvernichtende Wirbelstürme, die sich besonders im Nahkampf auszahlen. Fernostkrieger Silver Samurai schleudert messerscharfe Wurfsterne durch die Lüfte und durchbohrt damit gnadenlos in die Körper seiner Rivalen. Omega Red steht mehr auf SM-Praktiken und peitscht seine Widersacher mit teleskopartigen Metallarmen zu Boden. Bei Spirals einzigartigen Super Move, tauchen sechs glühende Schwerter auf, die sich pfeischnell auf den Herausforderer stürzen. Im Gegensatz zu allen anderen Fightern verlassen sich die beiden Haudegen Colossus und Sentinel ausschließlich auf ihre brachialen Faust- und Kick-Künste. Jeder der Kämpfer besitzt bestimmte Mutantenkräfte (X-Power), die nach Aktivierung verheerende Schlagkombinationen auf den Gegner loslassen. Die augenblicklich verfügbare Menge an X-Energie könnt Ihr an der Leiste unterhalb des Gesundheitsbalkens ablesen. ws



Lang, lang ist's her, da sollte X-Men: Children of the Atom neben dem Saturn auch auf der PlayStation erscheinen. Capcom hatte die Umsetzung bereits in Arbeit, allerdings kapitulierten die Jungs angeblich (?) vor einigen technischen Schwierigkeiten. Ein englisches Programmierteam übernahm das halbfertige Werk und bastelte bis heute an der Konvertierung, womit die erhebliche Verspätung von über zwei Jahren wohl halbwegs geklärt ist. Technisch kann nicht viel gemeckert werden: Alle Charaktere wurden gewissenhaft transferiert, und selbst die Hintergründe warten mit vielen bewegten Details auf. Im direkten Vergleich mit der Saturn-Version müssen trotzdem erhebliche Abstriche bei den Animationsphasen gemacht werden. Auch in puncto Spieloptions-Vielfalt schneidet das PlayStation-Pendant (es gibt nur einen Arcade- und Versus-Modus) um Klassen schlechter ab. Trotzdem spielt sich der PS-X-Men dank leichtgäniger Special Move-Mechanik erstaunlich flüssig. Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß der Leckerbissen X-Men vs. SF (Sat-Test in VG 02/98) nun auch für die PlayStation angekündigt wurde. Wenn das mal kein Grund ist, noch etwas länger zu warten.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	71%
Musik:	55%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: 73%

Croc



Wir hatten einen kopflosen Fun mit Croc (siehe Editorial), aber in der Verkaufsversion (ab 2.Pressung) ist laut EA alles in bester Ordnung.

Mit **Croc** hatten wir diesen Monat eine Menge Spaß (siehe Editorial!), was aber leider nicht am Spielspaß der EA-Kroko-Scheibe lag. Erwartungsgemäß hat sich bei der Konvertierung der PS-Version nichts bahnbrechendes getan. Auch auf dem Saturn geleitet Ihr das kleine grüne Reptil ganz Mario-like durch putzige, bunte 3D-Welten mit dem Auftrag, seinen Gobbo-Kumpels im Kampf gegen den bösen Baron Dante beizustehen. Um in den vier Welten eine der zahlreichen Stages zu schaffen, müßt Ihr einfach nur einen der beiden Ausgänge finden. Der härtere ist dabei durch fünf Edelsteinschlösser gesichert. Kratzt Ihr alle diese Klunker zusammen, könnt Ihr die Stage durch erwähnten Special-Ausgang verlassen und heimst nebenbei mächtig Bonus-Items ein. Auf Eurem Streifzug durch Eisberge, Lavahöhlen und Sümpfe trefft Ihr alle drei bis vier Level auf einen tierischen Mittel- oder Endgegner, der sich meist mühelos aus dem Weg räumen läßt. Nach jeder Stage läßt sich **Croc** speichern. Soundtechnisch begleiten Euch Mario-Tunes im besten Kiddie-Style, wie es sich für das Genre eben so gehört.



Mit meiner Meinung kann ich mich nur unserem "Rofont" (siehe PS-Test in der VG 10/97) anschließen: Die hakelige Steuerung läßt Euer Kroko ein ums andere Mal von Plattformen abstürzen, bestimmte Bereiche lassen sich mit der justierbaren Kamera nicht einsehen, und das gesamte Leveldesign wirkt steril und kindisch. Außerdem sind die meisten Spielelemente schon überstrapaziert und bereits zig Mal dagewesen. Zudem glaube ich, daß ***Croc*** *eines der ganz wenigen 3D-Spiele ist, die sich digital einfacher steuern lassen als analog. Croc ist keinesfalls ein schlechtes Spiel, aber vom Hocker hauen wird's Euch sicher nicht. Speziell für Kids interessant.* rk

WERTUNG

System:	Segа Saturn
Spieletyp:	3D-Jump'n-Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	Interner Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	5
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	75%
Musik:	60%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 63%



Winter Heat





Im Speed-Skiing-Wettbewerb müßt Ihr lediglich einen flotten Button-Finger besitzen.

Snowboarder müssen sich auf das Umfahren der Schilder konzentrieren.



Beim Skeleton oder Bobfahren ist das Halten der Ideallinie sehr wichtig, zudem müßt Ihr aufpassen, nicht aus der Kurve geschleudert zu werden.



Welcher der acht Spitzensportler darfs denn sein? Jeder Charakter hat in den Distiplinen seine Vor- und Nachteile.

Die Gold-Medallienjagd geht weiter: Sega hat seinen direkten Nagano-Konkurrenten für den Saturn veröffentlicht. Wem die Leistungen unserer Spitzensportler in Japan bereits aufs Gemüt gegangen sind, darf jetzt selber Hand anlegen und sein Joypad-Talent unter Beweis stellen. In Winter Heat stehen elf klirrende Disziplinen an der Tagesordnung. Acht Topathleten aus aller Welt kämpfen dabei um das begehrte Edelmetall. Im "Arcade"-Modus warten wie beim Automaten acht Disziplinen auf Euch. Hier ist es oberstes Ziel, in jedem Wettbewerb entsprechend gute Ergebnisse zu erzielen, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Wählt Ihr den "Custom Heat"-Modus aus, dürft Ihr Euch eine Kollektion aller Lieblingsdisziplinen zusammenstellen. Wem das alles noch nicht reicht, tritt gleich im alles abdeckenden "11 Event Heat"-Wettbewerb an. Alle Sportarten werden konsequent aus computergesteuerten Kameraperspektiven gezeigt. Als erstes darf man seine Reaktionsfähigkeit beim Abfahrtslauf beweisen. Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit rast Ihr einen steilen Berghang hinab, vollführt gewagte Sprünge und helft, wenn nötig, mit den Skistöcken etwas nach. Völlig anders gibt sich der Slalom-Wettbewerb. Hier sollte Ihr neben der Beschleunigung darauf achten, daß ihr alle Torstangen sauber passiert und Euer Wahlcharakter sich dabei nicht verhakelt. Schnelle Reflexe sind beim Bobfahren und "Skeleton"-Rennrodeln unentbehrlich, damit Ihr auf der zeitsparenden Ideallinie bleibt. Nicht schnell genug kann hier die Anlaufgeschwindigkeit beim Start sein. Beim Freestyle-Ski vollführt Ihr gewagte Sprünge und Kombinationen, um möglichst viele Punkte zu erreichen. Skispringer müssen im günstigsten Moment den Schanzentisch verlassen und gleichzeitig per Knopfdruck den Absprungwinkel festlegen. Etwas mehr oder weniger Winkel könnte sich hier als die richtige Taktik herausstellen. Der steuertechnisch anspruchsvollere Eisschnellauf ist gleich zweimal vertreten (Kurzstrecke, 500 Meter). Neben konditioneller Muskelpower fordert diese Sportart auch eine intuitive Kurventechnik. Beim rasanten Speed Skiing kommt Ihr dagegen mit einfachen Kopfmassieren relativ unkompliziert zurecht. Sicher im Ziel angekommen widmen wir uns dem Snowboarding, der etwas unbekannteren Disziplin im aktuellen Olympiatumult. Grundsätzlich gilt das gleiche wie beim Abfahrtslauf, nur daß hier die Piste etwas verändert ist und jegliche falsche Torumfahrung mit einer Sekunde Strafzeit geahndet wird. Im Langlauf wird ebenfalls mit dem Steuerkreuz in die passende Richtung korrigiert. Die passende Ski-Speed wird auch hier durch rasantes Feuerknopfdrücken erreicht. Ausdauernde Spieler sind bei dieser Disziplin klar im Vorteil. Deshalb: Eile und Weile. Grundsätzlich gilt: Je rasanter auf den Feuerknopf gehämmert wird, desto mehr Geschwindigkeit oder Kraft erlangt Euer Superathlet. Bis zu vier Leute gleichzeitig (vorausgesetzt Ihr seid im Besitz eines Multiplayer-Adapters) dürfen in einigen Disziplinen gegeneinander antreten. Bei fast allen Sportarten sind vor allem Timing und Fingerspitzengefühl gefragt, jede Disziplin hat allerdings ihre artbedingten Besonderheiten. Fünf Bestzeiten inklusive Weltrekord werden mit Euren Initialen im RAM gespeichert.

ws


Der Freestyle-Wettbewerb gleicht fast einer Mutprobe.


Neben hoher Anlaufgeschwindigkeit spielt beim Skispringen auch der Absprungwinkel eine wichtige Rolle.

Beim Slalomlauf ist eine gute Wedel-Technik gefragt.


Wer beim Abfahrtslauf astreine Sprünge hinlegt, spart wertvolle Sekunden.


Im "Custom Heat"-Modus dürft Ihr Eure Lieblingsdisziplinen zusammenstellen.



Klasse! Genial! Sega läuft zur olympischen Höchstform auf! Endlich gibt's auf einer Konsole ein winterliches Sportspiel, das mich restlos begeistert. Winter Heat sieht nicht nur fantastisch gut aus, spielt sich wahnsinnig rasant und ist zudem noch extrem motivierend. Seine größten Stärken spielt der inoffizielle Nagano-Vertreter allerdings erst aus, wenn sich mindestens drei menschliche Gegner durch die eisige Schneelandschaft kämpfen. Der Nervenkitzel bleibt aber auch bei Solopartien beträchtlich hoch. Die unglaublich schnelle Präsentation beeindruckt ungemein, die atemberaubende Geschwindigkeit verspricht superspannende Highscore-Unterhaltung. Die Sega-Entwickler haben es nicht nur geschafft, mit gekonnten Grafik- und Kameraspielereien die Konami-Konkurrenz in Grund und Boden zu stampfen, sondern setzen auch noch im spielerischen Bereich Akzente. Allen voran Aufmachung und Atmosphäre setzen neue Maßstäbe und zeigen, daß das Track&Field-Genre im klirrenden Winteroutfit motivationstechnisch noch lange nicht ausgereitzt ist. Die Grafik macht bei dem Sammelsurium an Glanzleistungen keine Ausnahme: So detailliert, farbenfroh und stilvoll war noch kein winterlicher Vertreter, dazu kommt noch ein sehr gut ausgetüfteltes Streckendesign mit tückischen Schikanen. Die Geräuschuntermalung solltet Ihr unbedingt mal über eine Surroundanlage genießen; denn erst hier kommt richtige Tiefschneestimmung auf.
Jeder begeisterte Olympia-Fan muß sich diese Attraktion besorgen. Wer noch keinen Saturn besitzt, sollte sich einen Kauf ernsthaft überlegen – denn noch nie war er so günstig wie heute!


Beim Eisschnellauf (Shorttrack und 500 Meter) kommt es auf die richtige Kurventechnik an.

Hier noch eine kleine Richtigstellung für unsere österreichischen Gazetten-Leser: Der Spielername "WAR.NIX" beim Nagano-Test (PlayStation) in der letzten Ausgabe bezog sich ausschließlich auf die mäßige Qualität des Spiels und nicht auf die gezeigte Nationalflagge! Dort hätte genau so gut jedes andere Land wie z.B. Deutschland, Italien oder Frankreich stehen können!

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Sportspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2 (3-4 mit Multipl.-Adapter)
Speicheroption:	Internes RAM 33K
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	50%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß: 88%

NHL '98



Ein ordentlicher Body-Check hebt die Stimmung.

Auf geht's zum zünftigen Backpfeifen austeilen! Die Keilerei ist hier schon länger in vollem Gange.

Selbst wenn die Verteidigung pennt: Ein guter Goalie ist die halbe Miete.

An spektakulären Torszenen herrscht kein Mangel.

Plastikschützer, Handschuhe, Schutzhelm: Eishockey ist nur was für harte Burschen, die flinkes Puckgeschiebe und deftige Schlägereien jeder anderen Weichei-Sportart vorziehen.

Inhaltlich gleicht NHL'98 natürlich jedem anderen Vertreter des frostigen Simulationsgenres: Ihr sucht Euch wahlweise allein oder mit Freunden einen gewünschten Spielmodus heraus und wählt anschließend das Wunschteam. Auf der Eisfläche angekommen, folgt unter lautem Zuschauergetöse (inklusive Live-Kommentar von einem englischen Reporter) der erste Mittel-Bully. Auf Knopfdruck wird gepaßt, geschossen oder der Gegenspieler attackiert. Bei Bedarf ruft Ihr währenddessen ein Optionsmenü auf, von dem aus man sich die letzten Spielzüge in Zeitlupe ansehen kann oder verschiedene Kameraperspektiven einstellt. Schießt eine Mannschaft ein Tor, führen die Schützen einen Freudentanz auf. Mit der R-Taste ruft Ihr während des laufenden Matches blitzschnell ein Taktikmenü auf, um Euren puck-führenden Spieler trickreiche Befehle zu erteilen. Geht es dabei etwas zu rauh zur Sache, wirft der unsanft gestoppte Stürmer seine Handschuhe weg und stürzt sich auf den rüpelhaften Übeltäter. Eine fröhliche Keilerei beginnt, die das Publikum viel mehr entzückt als den Schiedsrichter. Statistik und Taktik kommen auch hier nicht zu kurz. Jeder Hockeycrack hat seine individuellen Stärken und Vorlieben – der eine ist mehr Rauhbein und checkt gerne, der andere schlägt die genaueren Pässe. ws



Von der mickrigen Polygon-Grafik der Spieler-Akteure wird man nicht gerade aufs Spiel heißgemacht. Irgendwie werde ich das dumpfe Gefühl nicht los, daß sich die EA-Entwickler nicht mehr großartig um das Gelingen der Saturn-Version bemüht haben. Die Eisfläche ruckelt gar fürchterlich durchs Bild, was nach dem heutigen Stand der Programmiertechnik bei einem Sportspiel schon fast unverzeihlich ist. Zum Glück wurde bei der spielerischen Komponente nicht übermäßig geschludert. Munter schießt man durch die Gegend, legt dabei so manchen Spieler flach und erfreut sich an der recht sensiblen Steuerung. Da greift der Fan gerne zum Joypad und versucht sein Glück mit harten Remplern und kernigen Schüssen. Insgesamt bietet auch die Saturn-Variante unterhaltsame Hockeykost, wenngleich die technische Klasse zum PlayStation-Bruder fehlt. Im direkten Vergleich zum Rivalen NHL Allstar gefällt mir EA's Hockey-Interpretation um einiges schlechter. Trotzdem, die relativ gute Spielbarkeit und das hohe Puck-Tempo fordern immer wieder zu einem Match heraus. Wer auf aktuelle Statistiken und Mannschaften nicht verzichten will und noch keine PlayStation besitzt, der sollte sich das letzte NHL-Update für den Saturn nicht entgehen lassen.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Hockey-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Anzahl der Spieler:	1-4
Speicheroption:	internes und externes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	120 Mark
Grafik:	65%
Musik:	62%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß: 70%



NBA Live '98





Angriffsstrategien können per Knopfdruck jederzeit komplett umgestellt werden.

Wenn schon ansonsten in der Spieleindustrie auf Termine kein großer Verlaß ist, eins ist sicher: Egal welches Spiel für PS und SAT auch in der Mache ist, die "Seganer" sind im Schnitt immer erst drei Monate später dran. Dies scheint genauso mit Sicherheit festzustehen wie die Tatsache, daß EA seinen Kunden jedes Jahr ein neues Sportspiele-Update aufhalsen möchte. Die üblichen kosmetischen Veränderungen bescheren uns diese Saison u.a. den mäßig interessanten Drei-Punkte-Wettbewerb, der bislang noch nie enthalten war. Auch andere Features - bei der Konkurrenz gesehen und selbst für gut befunden - werden bei dieser Gelegenheit gerne mit ins Repertoire aufgenommen, wie z.B. das Icon-Passing-System: Mit der R-Taste wählt Ihr nun denjenigen Spieler direkt an, der Euren Paß erhalten soll. NBA Live '98 für den Saturn verfügt über alle Features und Optionen der PS-Version (siehe VG 12/97). *ds*



Obschon sich außer den neuen Statistiken zum Vorjahres-NBA-Live auf den ersten Blick nicht viel verändert hat, besticht dieses Update vor allem durch die wesentlich besser mitdenkenden CPU-Teammitglieder. Auch ohne Icon Passing haben so Anfänger das Gefühl, mit einer Mannschaft zu spielen, in der alle Mitspieler am selben Strang ziehen. Da die diversen Angriffsstrategien einfach nur per Knopfdruck aktiviert werden, sind abwechslungsreiche Matchs vorprogrammiert. Schade, daß die Spieleranimationen nicht ganz an den hohen PlayStation-Standard heranreichen. Die fehlende Lokalisierung ins Deutsche läßt Rückschlüsse auf das geringe Marktpotential bei uns zu, kann aber wegen der insgesamt hohen Güte verschmerzt werden kann. Viel Auswahl gibt's für den Saturn sowieso nicht.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Basketball
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Nur englische Sprache
Schwierigkeitsgrad:	5-9
Preis:	ca. 120 DM
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	78%
Soundeffekte:	84%

Spielspaß: 81%

FIFA '98: Die WM-Qualifikation

Für Segas 32-Bit-er macht wirklich niemand mehr 'nen Finger krumm! So lautet gleich vorweg das enttäuschende Fazit einer intensiven Wochenendvergleichs-Session mit den drei Versionen (N64, PS, SAT). Selbstverständlich wird auch hier EAs Füllhorn der Optionen über Euch ausgeschüttet. Ihr könnt entweder gleich bei der Endrunde einsteigen, die komplette Qualifikation mit 172 Nationalmannschaften durchkauen (macht sicher eh nie irgendjemand) oder Blödelturniere à la Hertha BSC gegen Brasilien austragen. Hierfür stehen dann sogar noch mehr Teams zur Auswahl (189 Vereine, um genau zu sein). Die Spieler dürfen beliebig editiert, gehandelt oder einfach so belassen werden: Dank FIFA-Lizenz braucht Ihr Euch um die aktuellen Aufstellungen (Stand vom August 1997) keine Sorgen zu machen. *ds*



Dat war wohl nichts: Hertha BSC muß nächstes Spiel ohne seinen Tchami weiterkämpfen.





Für FIFA '98 hat zwar Andy Möller als Motion-Capture-Vorlage herhalten müssen, nur merken tut's bei der SAT-Version niemand so recht. Hätte nicht Großmeister EA Sports für den Überbau, das nötige Ambiente und die schöne Lizenz gesorgt, würde man dieser lieblos gestalteten und - verglichen mit der PS-Umsetzung - nicht ganz so ausgefeilten Simulation spontan eher 20 Prozentpunkte weniger geben wollen. Vor allem grafisch ist Segas Worldwide Soccer um Lichtjahre spektakulärer. Verglichen mit den beiden "guten" FIFA-'98-Brüdern auf den erfolgreicheren Konsolen könnte man sagen, daß dies die Kick'n-Rush-Version ist. Zwar immer noch großer Fußball, aber weniger auf taktisch kluges Spiel ausgerichtet - nicht zuletzt, weil die Künstliche Intelligenz seltsamerweise extrem niedrig (= dumm) angesetzt worden ist. Zum Glück klingt der großartige Blur-Begrüßungs-Song hier auch wieder genial. Die Zuschauerkulisse ist ebenfalls hervorragend. Schade, daß Segas Stern im Abendland so unaufhaltsam sinkt, sonst hätten sich die Kanadier bestimmt mehr Mühe gegeben.

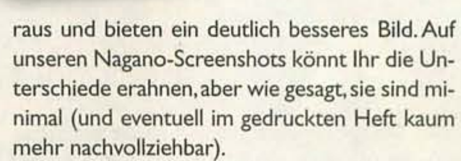
WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Fußball
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	unterstützt Analogpad
Schwierigkeitsgrad:	2-5
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	75%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: 77%

Pal-N64-RGB-Umbau

Bestes Bild, bester Ton – wäre das für die derzeit technisch leistungsfähigste Konsole eigentlich nicht selbstverständlich? So sollte man meinen, doch in Nintendos R&D-Department scheinen keine Perfektionisten die Zügel in der Hand zu halten...



Die leidige Geschichte mit den qualitativ unterschiedlichen Videosignalen ist fast so alt wie die Geschichte der Konsolenspiele selbst und geht so: Es gibt grundsätzlich gesehen nur zwei Arten von Signalen, gute oder miese. Das schlechteste, das übrigens auch beim N 64 hinten raus kommt, ist ein normales Videosignal, auch **Composite** genannt. Garant für optimale Bildqualität ist dagegen das **RGB-Signal** (schärferes Bild, brillantere Farben). Unmerklich schlechter als RGB ist das in Japan "populäre" **SVHS**-Trägersignal, das übrigens von europäischen Pal-N-64-Konsolen gleichzeitig mit Composite zusammen ausgespuckt wird. Leider besitzt hierzulande kaum jemand einen Fernseher, der SVHS unterstützt (weshalb man auch nichts davon merkt), so daß die einfachste und billigste Möglichkeit der Qualitätssteigerung - sich beim Fachhandel (ARJay, Wolfsoft, etc.) für ca. 40-50 Mark ein SVHS-Kabel zu besorgen, das Ihr einfach nur hinten am Multi-Out-Ausgang Eurer Konsole einstöpselt - für die meisten von uns nicht in Betracht kommt (Abbildung des Kabels in dieser Spalte oben links).

Was also tun, um aus seiner geliebten Kiste das Optimum an Bildqualität herauszuholen? Guter Rat ist in diesem Fall nicht sehr teuer, die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten mitunter schon. Voraussetzung dabei ist allerdings jeweils, daß Ihr einen Fernseher mit Scart-Buchse, der auch RGB "kann", besitzt, was eigentlich bei Fernsehern mit Scart-Anschluß mittlerweile die Norm ist (sonst hilft's eh nüscht).

FALL 1: Ihr besitzt eine Import-Konsole

Sowohl beim japanischen N64 - Typenbezeichnung NUS-001 (JPN) - als auch beim amerikanischen - NUS-001 (USA) - wird vom Grafikchip der Konsole immerhin ein RGB-Signal angelegt (jedoch nicht automatisch hinten ausgespuckt), das durch den Umbau Eures Geräts direkt am IC abgegriffen und mit Hilfe eines Boosters verstärkt wird. Ein solcher "RGB-Umbau" kostet in der Regel um die 100 Mark und wird unter anderem von Wolfsoft (Schulstr. 3, 86566 Neuwied, Tel.: 02622/ 83517) fachmännisch durchgeführt. Ergebnis: Hervorragend (nur muß Euer Fernseher dann zudem auch noch NTSC-tauglich sein, sonst seht Ihr nur ein Schwarzweißbild).

FALL 2: Ihr habt ein Pal-N 64 (und Pech gehabt)

Der Grafikchip aller Konsolen mit der Typenbezeichnung NUS-001 (EUR) produziert leider kein RGB-Signal. Dennoch gibt es auch für anspruchsvolle Europäer zwei Hilfskonstruktionen, die ansehnliche Ergebnisse und ein deutlich besseres Bild bieten, als von Nintendo von Haus aus vorgesehen. Die erste Möglichkeit wird von GT Elektronik (Theodor-Heuss-Straße 39, 79539 Lörrach, Tel./Fax 07621/ 44609) für ca. 80 Mark angeboten. Die Lösung besteht in einem speziellen RGB-Kabel mit integrierter Box (siehe Bild ↑), in der das Composite-Signal zu RGB gewandelt wird. Der Vorteil: Gerade noch erschwinglich, Ihr müßt die Konsole nicht in der Weltgeschichte rumschicken.

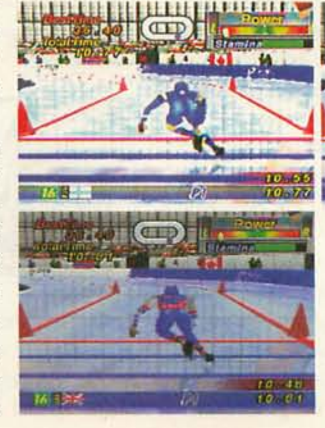


Die zweite Möglichkeit ist auch kein hundertprozentiger Umbau und fast doppelt so teuer (ca. 140 Mark). Double You (Ahrensburgerstr. 105, 22045 Hamburg, Tel.: 040/ 6571841) reklamiert für sich, diese Methode erfunden zu haben. Ihr schickt die Konsole hierbei zum Umbauen ein. Eurem N 64 wird dann ein zusätzlicher Chip eingepflanzt (siehe Bild). Dieser Chip greift die digitalen Impulse, die von den Spielmodulen erzeugt werden, noch vor dem Grafikprozessor ab und wandelt sie in analoge Signale um. Wolfsoft (Schulstr. 3, 86566 Neuwied, Tel.: 02622/ 83517) hat diese Methode sogar noch verbessert und bietet das ganze ebenfalls für 140 Mark an, sogar mit 48-Stunden-Garantie, die jedoch nicht immer eingehalten wird (dafür sind's die ersten Wölfe, die auch löten können).

Welche Methode für Euch die richtige ist, müßt Ihr allerdings selbst entscheiden, da die qualitativen Unterschiede minimal, ja schon fast Geschmacksache sind. Beide "Pseudo"-RGB-Lösungen (Y/C-Wandler-Kabel von GT Elektronik oder Einbau eines D/A-Wandlers) holen aus der Pal-Konsole das bestmögliche raus und bieten ein deutlich besseres Bild. Auf unseren Nagano-Screenshots könnt Ihr die Unterschiede erahnen, aber wie gesagt, sie sind minimal (und eventuell im gedruckten Heft kaum mehr nachvollziehbar).

FALL 3: Ihr habt Eure Pal-Konsole während eines Frankreichurlaubs gekauft (und eventuell Glück gehabt)

In der Tat ist noch eine vierte Hardware-Version, die als RGB-Konsole geplant war, auf dem Markt, und zwar Geräte mit der Bezeichnung NUS-001(FRA) - Achtung! In Frankreich wurden aufgrund der hohen Nachfrage nach Markteinführung auch NUS-001 (EUR)-Konsolen verkauft. Nintendo 64-Geräte mit FRA-Typenbezeichnung besitzen sogar einen eigenen RGB-Chip. Die Leiterbahnen sind hier bis zum Multi-Out-Ausgang geführt, nur wurden die nötigen Bauteile weggelassen, um nicht in einem Territorium eine bessere Konsole auf dem Markt zu haben (was nun aber de facto doch geschehen ist). Die Lösung: Entweder einen RGB-Booster einbauen, wie bei den NTSC-Konsolen, oder die Leiterbahnen mit den fehlenden zwölf Bauteilen (kosten weniger als eine Mark) bestücken. GT Elektronik (Theodor-Heuss-Straße 39, 79539 Lörrach, Tel./Fax 07621/ 44609) bietet für Leute, die in Sachen Qualität noch nie Kompromisse eingegangen sind und in nächster Zeit auch keinen Frankreichtrip geplant haben, umgebaute Pal-Franzosen für 450 Mark (inklusive RGB-Kabel) an. Wer schon eine Pal-Konsole besitzt, dürfte jedoch auch mit einer der beiden zuvor genannten Möglichkeiten seinen Seelenfrieden finden. *ds*





1. Links oben Nagano-Pal mit GTs Kabel (etwas heller).
2. Rechts oben Nagano-Pal nach Wolfsoft-Umbau.
3. Links im Bild Nagano-Pal mit Composite-Signal (unschärfer, mattere Farben).

King of Fighters '97





Yashiro Nanakase trefft Ihr im Turnier als Träger der Orochi-Power zweimal



Herrliche Animationen wie Kims flatternder Anzug in der Luft zeichnen KoF '97 aus. Fatal Fury-Boß Yamazaki schlägt zu.

Neo Geo strikes back! Zumindest hier in der Exotenseite der VG, in der wir ab dieser Ausgabe (Verfügbarkeit vorausgesetzt) Titel abseits des Trios Sony, Nintendo und Sega unter die Lupe nehmen. Diesmal fiel die Wahl auf SNKs 97er Ausgabe der *King of Fighters*-Saga. In dieser Neuauflage des einzigen klassischen 16-Bit-2D-Beat'em Ups, in dem jeweils Teams von drei Kämpfern gegeneinander antreten, haben sich im Vergleich zum Vorjahr u.a. das Boß-Team Krauser, Geese und Mr. Big sowie Iori Yagamis Miezen verabschiedet. Dafür steigen nun zwei neue Banden (eine aus *Fatal Fury* mit Ryuiji Yamazaki, dem Vorboß aus *Fatal Fury 3*, sowie ein mysteriöses Trio um den Anführer Yashiro Nanakase) plus zwei Freelancer, d.h. Einzelkämpfer, ins Turniergeschehen ein. Ihr habt also die Möglichkeit, Euer Dream-Team aus insgesamt 29 (!) SNK-Allstars zusammenzustellen. Damit sich auch diejenigen zurechtfinden, die mit dem jedes Jahr ausgefeilter gestalteten Kampfsystem der seit '94 erscheinenden Serie nicht so vertraut sind, gibt's auch einen Spielmodus für Anfänger: Im Extra-Mode spielt sich KoF '97 wie sein 95er Vorgänger. Worum dreht sich nun die Story diesmal? Da war doch immer etwas bei *King of Fighters*...Richtig! Orochi Power. In den ersten beiden Episoden ging es Endgegner Rugal an den Kragen, der daran aber nur geschnuppert hat. '96 mußte dessen Meister Gönitz dran glauben, und diesmal hat sich gleich ein ganzes Team mittels des Turniers dieser gewaltigen Kraft bemächtigt. Bevor Ihr also endgültig zur Siegerfeier gehen könnt, muß nach dem regulären Triumph im Finalkampf noch ein wahnsinniger Iori sowie besagtes Team ein zweites Mal (diesmal aber mit magischen Kräften!) ausgeschaltet werden. Erst dann zeigt sich, wer der wahre Träger der Orochi Power ist, und es geht um alles oder nichts. An Stages findet Ihr acht wunderschön gepinselte (die meisten davon in Asien gelegen), darunter so exotische Schauplätze wie Bali bei Sonnenuntergang sowie die Hafenbucht von Monaco. *rk*



Ich habe inzwischen mein Neo Geo CD (Single Speed) verflucht: Diese ewigen Ladezeiten zehren gewaltig am Spielspaß. Oft spielt man zwischen zwei Ladevorgängen von einer halben Minute gerade mal zehn Sekunden. Dabei ist King of Fighters '97 an sich ein vorzügliches Beat'em Up der alten SNK-Schule: Herrliche Stages, ein Riesenangebot an Kämpfern zum Ausprobieren, Magic Special Moves als Blickfang sowie die gewohnt exzellente Neo-Geo-Spielbarkeit. Ein Wort noch zu den (neuen) Charakteren: SNK schafft es immer wieder, absolut edel gestylte Fighter-Sprites zu entwickeln, von denen sich viele Nachahmer eine Scheibe abschneiden könnten. Soundtechnisch untermalte man die meisten Stages leider etwas auf Sparflamme, erst im Finalkampf um die Orochi Power durften die Japaner wieder zeigen, was sie am Synthesizer draufhaben. Insgesamt gefällt mir KoF '97 einen Tick schlechter als sein '96er-Vorgänger. Für die Modul-Version dürfen Fans hier noch fünf Prozent auf den Spielspaß aufschlagen.

WERTUNG

System:	Neo Geo CD
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Interner Save
Features:	2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	83%
Musik:	75%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß: 79%



NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!



Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,–DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



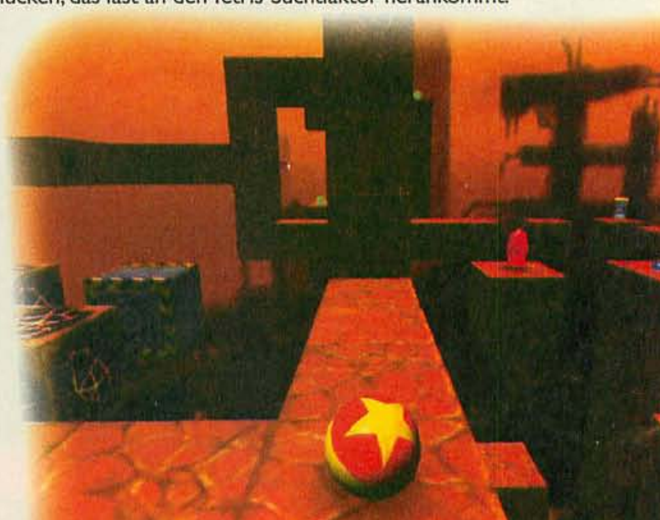
1080° Snowboarding



Auf der Spaceworld machte das bislang nur unter jenem Arbeitstitel bekannte Schnee-und-Brett-Spiel Furore. Kein Wunder, stammt es doch von dem Team, das auch schon "Wave Race 64" auf die Beine stellte. Möglicherweise wird die Zeit auch noch für einen Test von "Snowboard Kids" reichen, das eher auf jüngere Spieler zugeschnitten ist. Auf jeden Fall lassen wir in beiden Fällen die Kanten glühen und den Schnee stauben, bis eine klare Wertung feststeht.

Kula World

Auch wenn zu Ostern eher Eier gesucht werden, stellt Kula World doch die eine oder andere harte Nuß zur Verfügung, die geknackt werden will. Momentan sind die Entwickler noch mit dem Sortieren der einzelnen Levels beschäftigt - das sollte sich aber bis zum nächsten Monat erledigt haben. Dann nämlich wird Euch Sony mit dem erstaunlich kurzweiligen Knobelspiel beglücken, das fast an den Tetris-Suchtfaktor herankommt.



Yoshi's Story

Das knallbunte Grausen mußte sich in seiner japanischen Version ja einige Kritik gefallen lassen. Ob der Schwierigkeitsgrad der PAL-Version so weit erhöht wurde, daß der geneigte Spieler länger als drei Stunden am Bildschirm gefesselt wird, stellt sich im Test in der nächsten Ausgabe heraus - falls wir uns schnell genug vom visuellen Zuckerschock erholen.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-0, Fax: 08121/95-1298
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Journalsatz GmbH
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

Anzeigenmarketing: Sacha Zöttl (-277), Ilka Krebs (-275)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-471)
International Account Manager: Emma Karpfinger (Tel 08121/951-309, Fax 08121/951-397)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse Internationale, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München
Tel.: 089/202402-50, Fax: 089/202402-15
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: (0043) 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: (0041) 071/282 44 15, Fax: (0041) 071/282 44 25,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Otto Albrecht
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs,
Geschäftsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

JETZT NEU!



Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 35 45 20

Playstation

Artikel	Preis
SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	289,-
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION wie oben INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY	94,-
ACTUA TENNIS (APR)	94,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BATMAN & ROBIN	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUGGY	94,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR	89,-
CEASAR'S PALACE	84,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FLUID (DEPTH) (MÄRZ)	79,-
FORMEL 1 '97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500	89,-
ISNOGUD	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MASTERS OF TERAS KASI (MÄRZ)	99,-
MATCHDAYS 3 (MÄRZ)	94,-
MEDIEVAL	89,-
MEGA MAN 8	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	je 79,-
NAGANO WINTER OLYMP.	99,-
NASCAR '98	89,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98	99,-
NHL 98	89,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	94,-
PANDEMONIUM 2	69,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PITFALL 3D	89,-
POINT BLACK (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIERE MANAGER 98	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPGAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
REBOOT (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	99,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2 (MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MÄRZ)	89,-
ROCK'N'ROLL RACING 2	89,-
SAN FRANCISCO RUSH	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS	89,-
SPICE WORLD (MÄRZ)	49,-
STEEL REIGN	79,-
STREET FIGHTER COLLECTION (MÄR)	84,-
SUPER PANG COLLECTION	69,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN (MAR)	89,-
WAYNE GRETKY HOCKEY 98 (MÄRZ)	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MÄRZ)	84,-
Z	79,-

Sega Saturn

Artikel	Preis
SEGA SATURN MAXI SET INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"	299,-
SATURN MEGA ACTION SET WIE MAXI SET+BLAM MACHINEHEAD +SHELLSHOCK+THUNDERHAWK 2	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION	89,-
FORMULA KARTS	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APR)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MAR)	84,-
WINTER HEAT	94,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z	99,-

Nintendo 64

Artikel	Preis
NINTENDO 64	299,-
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,-
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO (INKL. MEMORY CARD 0,25MEG)	59,-
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY SLOT)	129,-
GAME BUSTER	99,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
RUMBLE PAK	34,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CRUISIN' USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MÄRZ)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄR)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS MIT RUMBLE PAK	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ)	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
WAYNE GRETZKY HOCK. '98 (APR)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Artikel	Preis
ANDRETTI RACING	39,-
BLAM MACHINEHEAD	24,-
BLAZING DRAGONS	24,-
CRIMEWAVE	14,-
D	14,-
DARKLIGHT CONFLICT	29,-
FIFA SOCCER 97	24,-
JOHNNY BAZOOKATONE	24,-
LAST BRONX	79,-
MADDEN NFL 97	14,-
MASS DESTRUCTION	49,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NBA LIVE '97	29,-
NHL 97	24,-
NIGHTS+ANALOG CON.PAD	79,-
OLYMPIC SOCCER	19,-
SEGA RALLY	69,-
SHELLSHOCK	24,-
SHOCKWAVE ASSAULT	14,-
SOVIET STRIKE	29,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	24,-
VIRTUAL GOLF	24,-
TOMB RAIDER	59,-

Playstation

Artikel	Preis
AIR COMBAT PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY PLATINUM	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-
CRASH BANICOOT PLAT. (FEB)	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT (FEB)	49,-
FADE TO BLACK PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 PLATINUM	49,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-
MICRO MACH. V3 PLAT (MAR)	49,-
PGA TOUR 98 PLATINUM	49,-
PORSCHE CHALL. PLAT (MAR)	49,-
RAYMAN PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REV. PLATIN.	49,-
ROAD RASH PLATINUM	49,-
SOUL BLADE PLATIN. (MÄRZ)	49,-
SOVIET STRIKE PLATINUM	49,-
TEKKEN PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 PLATIN.	49,-
TRUE PINBALL PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	44,-
WIPEOUT 2097 - PLAT. (MAR)	49,-
WORMS PLATINUM	44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH: LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS;PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

oder 0180 5211844

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Unser besonderer **Schnell-Service:** Ihre bis **15.30 Uhr** bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am **nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von **drei lieferbaren Artikeln** gleichzeitig sogar **portofrei**. Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestellservice:** Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die **Nachlieferung erfolgt portofrei**. Sie können auch unser **kostenloses Preislisten-Magazin** mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**



Tomb Raider 2 (PS) 94,-



Final Fantasy 7 (PS) 109,-



Diablo (PS) 89,-

Winterheat (SA) 94,-



One (PS) 94,-



FIFA 98 PS/SA 89,- N64 129,- | Nightmare Creat (PS) 89,- | Bloody Roar (PS) 89,-



Resident Evil 2 (PS) 99,-



YOSHI'S STORY (N64) 109,-

cybermedia


Erst denken,
dann donnern
TETRISPHERE™*
Der weltbekannte Puzzle-Spaß jetzt in 3-D!
Über 300 Level voll atemberaubender Spannung
warten auf Dich. Deine Freunde sind im Kern einer Sphäre gefangen,
deren Außenfläche sich aus hunderten von Tetris-Steinen zusammen-
setzt. Erfasse die Situation, reagiere blitzschnell und spreng sie frei.
Übernimm die Kontrolle der 7 Roboter, und erlebe furiose 3-D-Puzzle-
Action wie nie zuvor. Mit über 7 Spielmodi im 1- und 2-Spieler-Modus.
Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
The New Dimension of Fun
NINTENDO 64